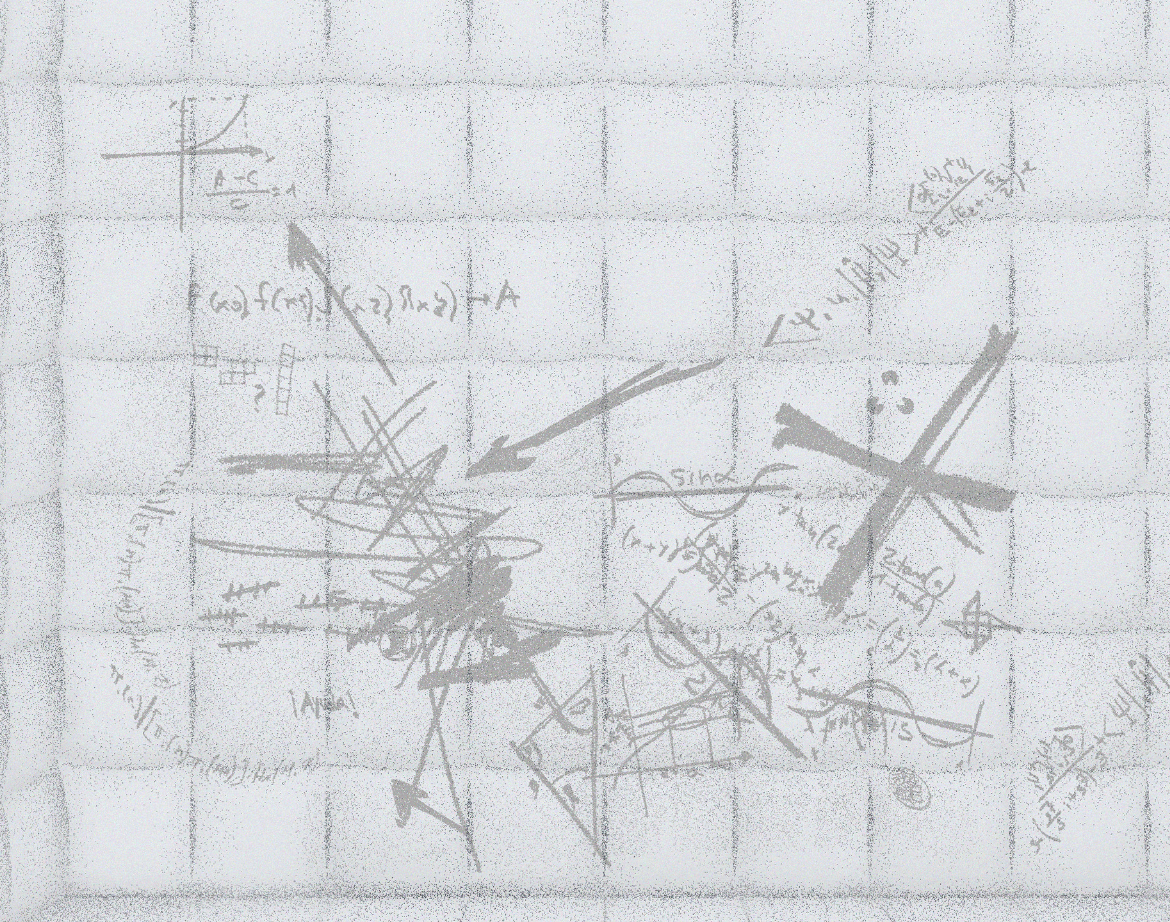
GAMEREPORT

MENTES ENCERRADAS
CARTOGRAFÍA DEL CAOS



#11
NOVIEMBRE
2015

Hagamos eternos a los videojuegos

por Pedro J. Martínez

Hemos llegado a nuestro undécimo número, pero aún seguimos preguntándonos qué hace de los videojuegos lo que son, por qué nos siguen maravillando con renovado fulgor por más que, en ocasiones, creamos haberlo visto ya todo. Alejado de versos y fanfarrias, el puzle, como celoso guardián de las esencias, representa la forma más simple de juego, indivisible e indeformable. El acercamiento que presentamos en este número nace del embelesamiento infantil, de las horas perdidas combinando objetos al azar, deslizando gemas o golpeando con furia un piano manchado de sangre. Somos científicos locos abundando en nuestra curiosidad insaciable, cada vez más enamorados de esta manifestación cultural que tanto dice sobre nosotros y nuestro mundo. Si pudiéramos materializar un videojuego y examinarlo a través de un microscopio, veríamos infinidad de puzles apenas perceptibles, como minúsculas piezas de 'Tetris' girando, uniéndose y separándose en una danza interminable. Las matemáticas y, por lo tanto, la lógica, son el lenguaje de la naturaleza, de todo lo que existe, de todo lo que creemos comprender. ¿De qué otra cosa si no iban a estar hechos los videojuegos?

El puzle aparece continuamente cuando sometemos el videojuego a deconstrucción. Cualquier desafío se puede partir en trocitos cada vez más pequeños, hasta convertirlos en una sucesión de diminutos retos lógicos. Un salto desde una plataforma requiere observar el escenario, comprender las físicas y realizar una serie concreta de pulsaciones sobre el controlador que dé como resultado el éxito. Cada aspecto individual se puede afrontar como un problema intelectual, incluso computacional, lo que hace del resto de géneros simples formas de disimular su naturaleza más primaria. Quizá por eso los videojuegos de puzle han sido siempre mis favoritos desde que era niño: porque nunca se disfrazan, se saben auténticos; a todo se juega pensando, todo requiere un procesamiento cerebral, y si no, posiblemente no merezca la pena.

Títulos como 'Portal' o 'Catherine' nos han enseñado que el objetivo último de un juego de puzles no es ser superado, sino comprendido. Comprender un puzle es bucear en la mente de su creador, aunque alguna, como la de Jonathan Blow, sea un castillo de arena inexpugnable. En ocasiones, somos los jugadores los que lo inventamos donde el diseñador nunca quiso ponerlo; en otras, los guionistas desmenuzan la trama para que recojamos las piezas y las unamos en la cabeza, a nuestro aire. La magia de este tipo de juegos es que nos permiten seguir jugando cuando los apagamos, mientras escribimos sobre ellos, mientras soñamos. A nosotros, como a Layton, ya todo nos recuerda a un puzle.

Este número es nuestro granito de arena, la renovación de nuestros votos canónicos, con más fuerza si cabe. Hemos incorporado nuevas firmas y realizado algunos cambios apreciables en el diseño, pero lo que no vamos a cambiar es nuestra voluntad de seguir tratando los videojuegos ajenos a la pulsión de la actualidad más caduca. La cultura no tiene fecha de consumo preferente, y seguiremos insistiendo mientras vosotros, queridos lectores, nos sigáis reforzando con vuestro apoyo. Nosotros ya hemos encendido todas las antorchas del calabozo en el orden correcto, y la puerta se abre al frente con un zurrido ensordecedor. Más allá del umbral nos aguardan, con toda seguridad, un sinfín de nuevos desafíos que superar, de nuevos puzles que resolver. Estamos deseando enfrentarnos a ellos. Con vosotros.

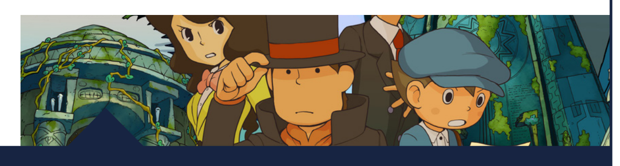
Contenidos

| #11 NOVIEMBRE 2015

LA SELECCIÓN
8/ **Cinco juegos que consiguen derretir tus neuronas**

COLUMNA DE TINTA
12/ **La influencia narrativa de Portal**

CRÍTICAS
16/ **Captain Toad: Treasure Tracker**
24/ **Goof Troop**
30/ **Yoshi's Woolly World**
38/ **Anna**



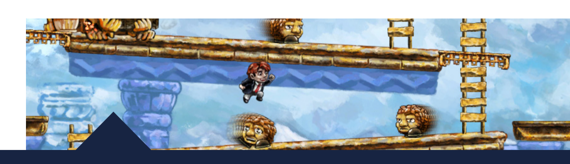
THE GAME REPORT
48/ **Este reportaje me recuerda a un puzle**

PANTALLA DE CARGA
66/ **Puzles exógenos**

ESPECIAL
72/ **La herencia de Tetris**

CAJÓN DE ARENA
84/ **Las leyes del buen puzle de aventura según un mero jugón**

ESPECIAL
90/ **¡Alakazam!**



CULTO AL JUEGO
100/ **Mientras el tiempo tenga algo que decir**

VISTA PREVIA
110/ **Killing Floor 2**

LA FIRMA INVITADA
114/ **Piezas de terror**

CRÍTICAS CORTAS
120/ **Catherine**
124/ **Super Puzzle Fighter II Turbo**

EL ARTE DE...
128/ **Closure**

COLUMNAS DE TINTA
132/ **Más puzle y menos cinemática: hacia una mejor narración en los juegos**
138/ **Tiempo, legado y videojuegos**



GAMEREPORT



Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

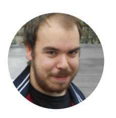
Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor, Coordinador
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



Juanma García conecta el escribir sobre videojuegos con la ingesta de Doritos. Reside en Madrid rodeado de gatos.
// Redactor, Community Manager
@Enigmahate



Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



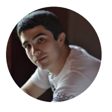
Víctor Paredes. Combate horribles criaturas del submundo en la profundidad de mazmorras generadas aleatoriamente.
// Redactor
@ViWalls



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora
@nao_chan_91



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



Sergio Guerreiro. Opositor, cuando sale de la cueva juega a videojuegos y escribe sobre ellos u otras cosas que le llamen la atención.
// Redactor
@Oldtaku



Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, *cargocollective.com/ez-ek*



Rafael L. Rego (Tiex) Jugón de corazón, creador de Diario De un Jugón (DDuJ) y redactor en @RetroManiacMag.
// Firma invitada
@diariodeunjugon

Cinco juegos que consiguen derretir tus neuronas

por Víctor Paredes

Fuera del concepto de géneros, muchas son las obras que exigen al jugador medio quemar neuronas a un ritmo alarmante. Encontramos títulos con planteamientos macabros y complejos que consiguen concebir mecánicas o retos inimaginables pero destacables, exigiendo algo más que la mayoría de lo que hoy en día puede hallarse en el ocio digital. A su vez, existen infinidad de casos en los que el propio usuario añade un aliciente extra buscando un desafío, impuesto por él mismo o por sus propias manías, transformando algo que ya conoce o que le resulta más sencillo en una tarea complicada, con el fin de alargar el ciclo de vida del producto por su amor a éste y ese afán por dominarlo en cualquier aspecto.



Darkest Dungeon

Es imprescindible prepararse con antelación. Hay muchos detalles a tener en cuenta y, por lo tanto, es normal organizar una expedición a la mazmorra con detenimiento, todo con el fin de aumentar una probabilidad de éxito que nunca será del 100%. Es necesario oro para casi todo, y arruinarse puede tirar una campaña por la borda. Los emplazamientos que ofrecen servicios o mejoras requieren reliquias familiares difíciles de reunir, y repartirlas inteligentemente hace que la cabeza eche humo. Al tener combates por turnos, muchas son las situaciones en las que el jugador debe alejarse del teclado y revolverse de frustración tras mucho meditar, al no saber lo que le depara la aleatoriedad y tener además el peso del *permadeath* sobre los hombros cuando las cosas van mal.

Minecraft

El mundo de 'Minecraft' es completamente distinto al real, tan extenso que las posibilidades son prácticamente infinitas. Sea cual sea la modalidad por la que el jugador sienta simpatía, la obra exige una comida de cabeza bastante curiosa. Desde un principio se va a visitar la *wiki* oficial millones de veces para saber cómo se hacen las cosas: hay tantas que es imposible recordarlas todas, y tarde o temprano surgirá la necesidad de consultarlas. Todo tiene un funcionamiento específico, e indagar en esa infinita selva hace que impresione lo que nuestro cerebro puede retener. La guinda del pastel es la temática redstone, que es algo que una vez dominado te hace merecedor de una titulación en ingeniería por lo menos, si es que puedes.



Organ Trail

Otra de esas magníficas obras donde tomar decisiones y sufrir consecuencias. Dejando al margen sobrevivir al apocalipsis zombi, que es posible con una buena administración de recursos, lo destacable a la hora de freír cocos son esos eventos aleatorios donde hay que elegir cómo actuar, exponiendo vidas al peligro o la muerte. Sufrir la baja de un compañero no te hace perder el juego, pero si uno se mete realmente en el rol de un superviviente tras el holocausto —algo ideal para disfrutarlo en su máximo potencial— esos eventos resultan un quebradero de cabeza tremendo, al saber que en un mundo donde reina el caos y el civismo es cosa del pasado nunca sabrás qué depara el futuro.



Super Metroid

No hablo del juego en sí mismo, ya que encontraré una mayor empatía por parte de aquéllos que se lo han pasado decenas de veces en todos estos años. Una vez se dominaba, era normal alcanzar cierta maestría con las habilidades de Samus, consiguiendo alcanzar precozmente lugares inaccesibles hasta obtener ciertas habilidades (o al revés: avanzar sin mejora alguna), evitando así dejar atrás objetos y mejoras hasta el momento indicado. El afán completista de los jugadores con más soltura, que se negaban a dejar pasar estos coleccionables, les hizo idear estrategias que van desde saltos y rebotes tan laboriosos que podían sobrepasar la mayoría de límites de la obra hasta acabarla en el mínimo tiempo posible.

The Binding of Isaac / The Binding of Isaac: Rebirth

Al igual que 'Minecraft', éste es otro título que requiere una gran memoria y visitar regularmente la wiki, aunque no con tanta frecuencia. Son demasiados efectos, formas de uso y combinaciones que se mejoran o se pisan entre sí cuando se mezclan diversos objetos a lo largo de cada partida, y eso inunda la cabeza del jugador. Además, son muchas las situaciones en las que hay que pararse a pensar si está bien obrar de un modo u otro, ya que cuando se estira la pata hay que empezar de nuevo... a menos que se pillen objetos que te otorguen vidas extras, y no siempre es el caso.

Kula World / Game Design Sweden AB / 1998 / PlayStation

Puro vértigo

'Kula World' bien podría ser el resultado de un mal viaje tras un coqueteo con alucinógenos: Un laberinto tridimensional flotando en el vacío, al estilo de las ilustraciones de Escher; texturas que evocan ruinas aztecas, cobijando numerosas trampas dignas del mejor *film* de aventuras, salpicadas por coloridas frutas y llaves flotantes. La guinda del pastel la pone el protagonista de este cocktail onírico: una pelota de playa.
¿El objetivo? Sencillo: conseguir escapar de cada nivel. Este surrealista título para PlayStation es una amalgama de propuestas a priori incongruentes que funciona con la precisión de un reloj suizo... o de uno de los relojes fundidos de Dalí, visto el panorama. Lo mejor, sin duda, el pellizco en la boca del estómago que te daba con cada bote al borde del abismo o al echar a rodar frenéticamente para alcanzar un objeto en el otro extremo de una plataforma. Vértigo puro.





La influencia narrativa de Portal

por Juanma García

A menudo se hace más sólida la teoría de que cada jugador ve desde un prisma distinto lo que nos ofrece un videojuego de puzles. Unas personas buscan en ellos un reto para la inteligencia, otros usuarios buscan el trasfondo en una posible historia, e incluso hay otros que buscan cosas que ni siquiera a mí se me ocurrirían en estos momentos. Más allá de los rompecabezas ideados para entrenar la mente y ejercitar nuestra capacidad de deducción, o más allá del fracaso absoluto a la hora de volvernos un poco más listos o inteligentes, existe un mundo totalmente diferente y con un concepto rico para el debate entre varias personas o, por qué no, con uno mismo.

El miedo a los juegos de puzles siempre nos ha surgido a unos más que a otros. No experimentamos un temor relacionado con el terror al estilo del fallecido 'Silent Hills', era más bien el pánico a enfrentar los dementes niveles avanzados de 'Supaplex' o del también añejo 'Sokoban', aunque cada uno tendrá sus propias experiencias. Jugar a dichos títulos era un acto de amor a nuestra propia inteligencia: hacer el amor con nuestra propia mente, como invitaban a hacer en 'Martín (Hache)'. De una química sexual parecida, y ayudada por el paso del tiempo, empezó a surgir una nueva corriente en la forma de hacer videojuegos de puzles, aunque su máximo exponente sabemos de sobra cuál fue o, al menos, el que se atrevió a ir más allá del orden preestablecido. 'Portal' llegó como un rayo de luz allá por 2007 para sentar base ya no sólo en el género, sino en la propia historia del videojuego. La filosofía que a día de hoy ofrece a muchísimos jugadores sigue siendo un punto clave para entender la evolución de este mundillo tal y como lo conocemos: 'Portal' cambió la manera de hacer un videojuego de puzles, mezclando una historia con un trasfondo sugestivo junto con la capacidad de hacer funcionar nuestro cerebro y nuestra visión espacial.

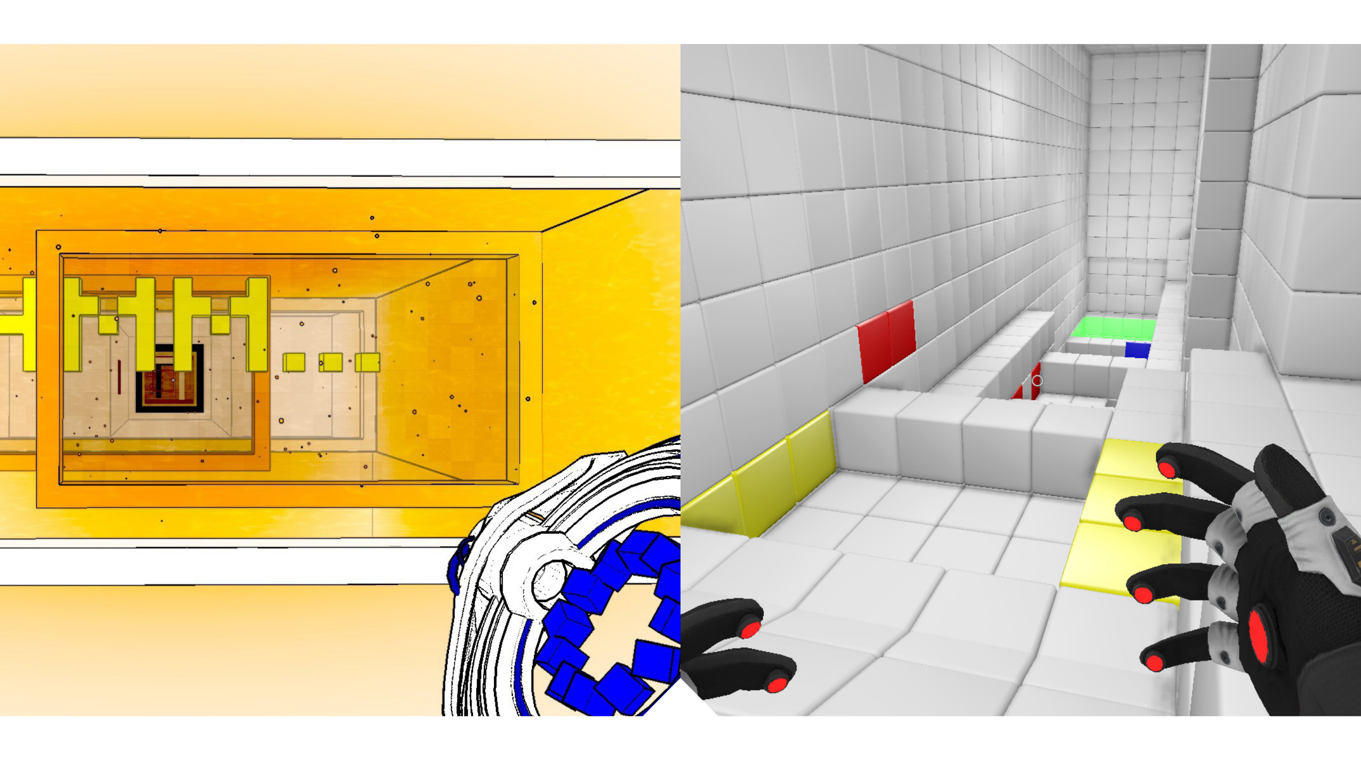
A día de hoy no son pocas las personas que aún están dándole vueltas a la historia introspectiva que posee, al extraño e indefinido personaje que es GlaDOS, a su jugabilidad simple, y a un sistema que ▸


10
10/19
APERTURE



reside en técnicas fáciles de ejecutar pero complejas de diseñar. 'Portal' es, a grandes rasgos, una experiencia única en la que nadie te podrá explicar lo que sientes al completarlo: todo en él es personal, y su trasfondo varía según la persona que lo juegue. A nadie se le escapó que el videojuego de Valve era sin duda un título muy sencillo, directo al grano, que no caía en ningún tipo de cliché de los juegos del género y que, para colmo, poseía una personalidad única y envidiada por muchos otros. La inclusión de la filosofía ya no sólo tiene lugar en una historia que juega con el cinismo, la comedia y el drama, también tiene lugar en el aspecto visual, en pequeños escondites recónditos donde encontramos apuntes, dibujos, restos de alguien que anduvo por allí. El mítico *the cake is a lie* es sólo otro apunte más en la historia, otro toque de genialidad que simboliza la utópica felicidad al final del camino. Porque el título también sabe jugar a ser misterioso en su guión, por si todavía pareciera poco el esfuerzo de crear un título tan complejo y vasto.

Casi a la par que una maravilla del género como es 'Catherine', en 2011 salió la segunda parte de 'Portal', tan sólo unos días después que el juego de Atlus. Bien es cierto que, aunque poseía técnicas de guión que reforzaban mucho a los personajes —incluso a nuestra protagonista, la cual no dice ni una palabra, ni le hace falta para darnos a conocer parte de su historia— la sorpresa sólo se palpaba en algún giro de la trama o la inclusión de ciertos elementos para completar algunos enigmas. Con dicha novedad, supieron hacer otro juego redondo —puede que de los mejores de la generación—, pero no supieron sorprender y marcar directrices en el videojuego como lo hicieron con el primero. Lo que sí debemos a ambos títulos es que, gracias a ellos, aparecieron juegos que querían sentirse como 'Portal', querían sentirse referentes del género y del mundillo, y algunos de ellos lo hicieron de una forma excelente. Dichos títulos giraban en un ambiente ideológico que bebía de esa fuente de sabiduría humana que relataba 'Portal', y así juegos como 'Antichamber' supieron crear una experiencia muy *portaliana*. Aun así, en el caso de este último, la parte filosófica era mucho más visible y palpable, normalmente con frases incluidas en cuadros que



«‘PORTAL’ ES UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN LA QUE NADIE TE PODRÁ EXPLICAR LO QUE SIENTES AL COMPLETARLO: TODO EN ÉL ES PERSONAL, Y SU TRASFONDO VARÍA SEGÚN LA PERSONA QUE LO JUEGUE»

encontrábamos en nuestro recorrido, sin invitar al jugador a descubrir cosas ocultas en él salvo contadas excepciones. En dichas frases encontrábamos lecciones de moralidad, autocompasión y motivación que invitaban a llevarlas a cabo para completar con éxito el recorrido, mientras que en ‘Portal’ los insultos, desánimos y demás parafernalia negativa eran constantes y se desmarcaba de este sentimiento positivo. Esa y no otra puede ser la diferencia más grande entre ambos juegos.

A nivel de jugabilidad, también ‘Portal’ ha inspirado a obras de la talla del poco mencionado ‘Q.U.B.E.’, ‘Twin Sector’ o, en menor medida, a ‘Magrunner: Dark Pulse’. Su inspiración es palpable e incluso se pueden encontrar técnicas y mecánicas prácticamente iguales a la hora de resolver los puzles o interactuar con los elementos . Con estos títulos, y otros tantos que se quedan en el intento de parecerse a ‘Portal’, se puede comprobar que el juego de Valve ha sido un auténtico gurú del género y de los videojuegos en general, creando un puente que conecta la filosofía, los puzles y toda la magia que rodea a los videojuegos.

LA REIVINDICACIÓN DE LO PEQUEÑO

Captain Toad: Treasure Tracker

por Pedro J. Martínez



No sabe saltar, no sabe luchar... pero no se lo pierdan.



'Captain Toad' se resiste a ser diseccionado con gelidez analítica. Todo en él está tan acotado y asoma tan tímidamente que cuesta encontrar los vestigios que lo conectan con los clásicos del género al que pertenece. Quizá por eso, cada vez que vuelvo a su particular concepción del Reino Champiñón me cuesta pensar en él como un juego de puzles. Puede que los niveles especiales de 'Super Mario 3D World' sí fueran más claros en sus intenciones, mostrando escenarios mucho más cuadriculados y *muertos*, como si éstos fueran cubos de Rubik y Toad una suerte de Q*bert que camina en lugar de saltar, tratando de entender cómo funciona su nuevo universo para volver cada baldosa del color convenido. Sin embargo, el título emancipado se presenta tan crecido y bien formado que ▸



aquellos escarceos encajados en el juego del fontanero no parecen sino prototipos, fotos viejas de niño que las madres enseñan a las visitas sin otra intención que avergonzar a su retoño.

Pero aquel niño y este joven vigoroso son el mismo ser, por lo que el ADN se conserva intacto. Los tres elementos básicos que dan forma a la jugabilidad —el diorama, la cámara y el propio Toad— persisten como claves para entender su funcionamiento. No obstante, el acercamiento es tan simple que todas estas consideraciones quedan enterradas cuando ponemos los dedos sobre el mando y todo funciona solo, como sin querer. Parece tan sencillo que resulta desconcertante que a nadie se le hubiera ocurrido antes. A pesar del tradicionalismo contumaz en el que se suele circunscribir a Nintendo, el espacio que conceden a la experimentación es bastante mayor del que, en ocasiones, se les reconoce. Medio '3D World' se hizo así, a base de pequeñas píldoras jugables y errores de programación que devenían en sorprendentes nuevas mecánicas. ¿Sabíais cómo se les ocurrió el *power-up* cereza que duplica al avatar? Exacto, gracias a un *dedazo* de un programador. Nintendo lleva toda la vida fabricando *marios*, pero que me aspen si se me ocurre decir que hacen siempre el mismo juego. Que aquel jefe de cuadrilla Toad que conocimos en 'Super Mario Galaxy' tenga hoy juego propio (¿también serie?) es algo tan natural que cae por su propio peso. Ya le tocaba, la verdad.

Primer elemento: Oh, capitán, mi capitán

El eterno vasallo —o, al menos, uno de ellos, que no siempre es *el mismo Toad* en los distintos juegos en los que aparece— no parte con las mismas ventajas que sus colegas. No es ágil ni rápido, y se marea si da demasiadas vueltas. Debido a la pesada mochila que lleva a sus espaldas, ni siquiera es capaz de saltar. A Toad le corresponde el *joystick* izquierdo, con el cual puede desplazarse, subir escaleras e interactuar de forma dócil con los escenarios; del mismo modo, los botones y la pantalla táctil del tabletomando le permiten arrancar hortalizas, girar volantes, o usar llaves enormes para abrir puertas minúsculas. Cualquier goomba cochambroso puede poner en peligro su integridad porque, al contrario que sus *compis*, él no tiene mecanismos de defensa: los debe obtener de los objetos o los potenciadores. Resulta increíble cómo una disminución de las facultades que parten del control transforma las pequeñas cosas en algo tan nuevo y divertido. Las persecuciones locas *à la* Benny Hill de un shy guy que advirtió nuestra presencia, o las plantas piraña vencidas a traición vía lanzamiento de nabo desde donde no pueden vernos, hacen de la experiencia algo completamente nuevo porque no están escritas en el lenguaje del salto, sino en el de la mirada. Pero ya llegaremos a ello.

Por el momento, nos quedamos con Toad y Toadette, que van de acampada en busca de



Gracias capitán, pero tu princesa está en otro castillo

Toad y Toadette comparten y alternan protagonismo a lo largo de una aventura simple, pero llena de giros y sorpresas. Es sin duda satisfactorio descubrirnos manejando un avatar inesperado pero, al mismo tiempo, decepciona detectar que nada ha cambiado, que es sólo oropel, que el control y las circunstancias no se han alterado lo más mínimo. No obstante, lo más doloroso es que dejaran pasar la ocasión para construir niveles en los que manejar tanto a Toad como a Toadette, permitiendo *swappear* entre ellos, haciendo posible así la elaboración de puzles con mayores capas de profundidad. Quizá para otra ocasión.

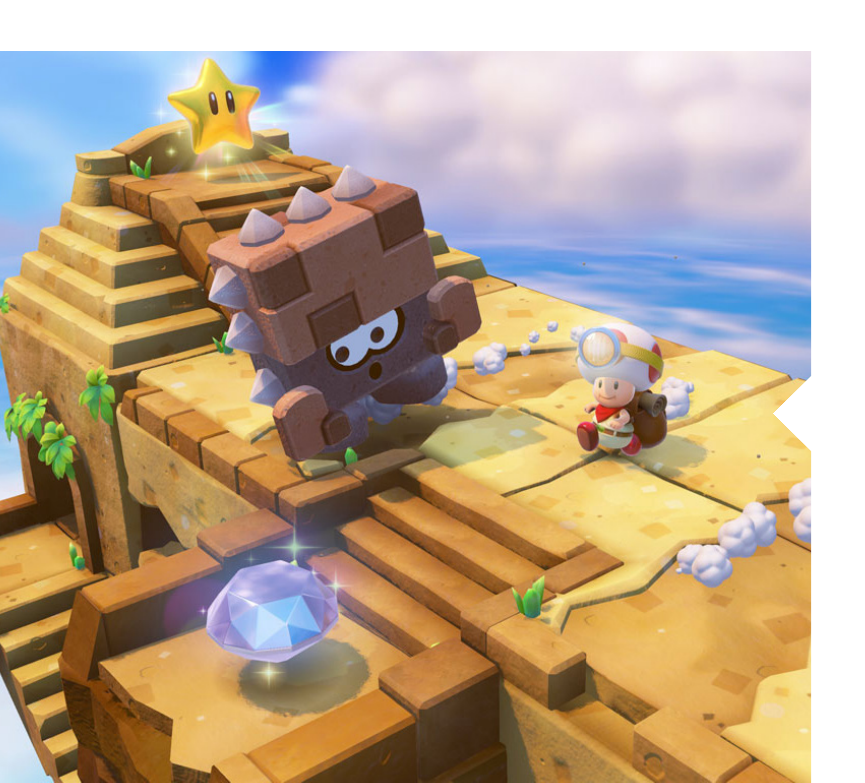
estrellas doradas —y no se sabe si a algo más— cuando un pajarraco les agua la fiesta. A partir de ahí, los niveles se presentan como páginas de un libro, sin ningún tipo de *hub* que enlace un área con otra, dejando claro que cada nivel es un microcosmos a millones de años luz del siguiente. Lo que Toad tiene que contar lo hace cuando el jugador tiene el controlador en la mano, y es una pequeña revolución: pocas veces un personaje con tan pocas habilidades me ha parecido tan completo. Cuando manejo a Toad —o a Toadette, pues la diferencia es sólo audiovisual— no echo nada en falta, porque mientras va a su rollo entre rugiditos aflautados y andares *trapisondos* yo me lo imagino como un *berserker* imparable, capaz de vencer a cualquier enemigo, cual Richter Belmont al comienzo de 'Symphony of the Night'. Alcanzo tal trance que se me escurre el mando de las manos de puro vértigo.

Claro que entonces despierto, y encuentro un avatar de ojos complacientes que apenas puede correr, que tiene que usar constantemente el entorno a su favor, y al que antes de poner un pie en cualquier sitio más le vale mirar bien lo que pueda haber a su alrededor. Su juego está tan bien diseñado y hecho tan a su medida que, conforme recoge estrellas y diamantes, me hace sentir que nos reconciliamos después de aquel 'Wario's Woods' que nunca aprendí a controlar. Entonces recuerdo que estoy ante un juego de puzles, y de repente todo encaja: un minuto de cabeza vale por una hora de piernas y, seamos francos, de cabeza Toad va sobrado; me da igual si es un gorro.



Segundo elemento: El ojo que todo lo ve

Si a Toad le corresponde el *stick* izquierdo, al control de la cámara, como si del ojo de un dios omnipresente se tratara, se le asigna el derecho. Se trata del poder de cambiar la perspectiva a casi cualquier posición posible —podemos rotar 360º horizontalmente, pero verticalmente estaremos sujetos a pequeñas limitaciones— que le es concedido al jugador que sujeta el mando de Wii U. No es necesario recordar que esta funcionalidad no es en absoluto novedosa, pero sí lo es la forma en la ▶



que absorbe el protagonismo: orientar la cámara no será un simple gesto de acomodo para continuar una aventura, sino el epicentro de la experiencia. A Toad se juega moviendo, arrancando y lanzando, pero también (y sobre todo) mirando.

La mayoría de los puzles del juego conciben su inventiva en base a esta observación meticulosa. Los elementos, enemigos y objetivos se distribuyen en los niveles, generalmente de forma que de un vistazo podamos emplazarlos y empezar a construir la solución al puzle en nuestra cabeza. 'Captain Toad' no se obceca, sin embargo, en la proposición de desafíos complejos que manejen muchos elementos a la vez: Nintendo desechó esta idea para seguir abundando en su ideal accesible, de forma que las mayores dificultades vienen de los fragmentos donde la acción es dominante y en los que, para garantizar el buen control de Toad, necesitamos encontrar el punto de vista más conveniente a nuestros intereses. La exploración reposada y tranquila, sin límite de tiempo, y la posibilidad de juguetear con los elementos y experimentar con ellos se erigen como las únicas formas de advertir la colosal cantidad de contenido que Nintendo ha depositado en el título. Los escenarios tienen tantos detalles que parecen *sandbox* diminutos: siempre pasa algo cuando tocamos algo sospechoso o soplamos al micrófono por pura intuición. Llegar hasta la estrella que marca el final del nivel es importante,



El mejor amiibo del hombre

A nivel de mercado, es innegable que los amiibos se han convertido en una de las mejores y más rentables formas de *merchandising* aplicadas al medio. Toad tuvo su figura dentro de la línea Super Mario y, si la acercábamos al mando de Wii U mientras teníamos seleccionado un nivel en 'Captain Toad', se activaba un pequeño minijuego en el que teníamos que encontrar en alguna parte del escenario un pequeño Toad pixelado. Dentro de su extrema sencillez, el mensaje es acertado: volver a explorar los dioramas hasta el último rincón.

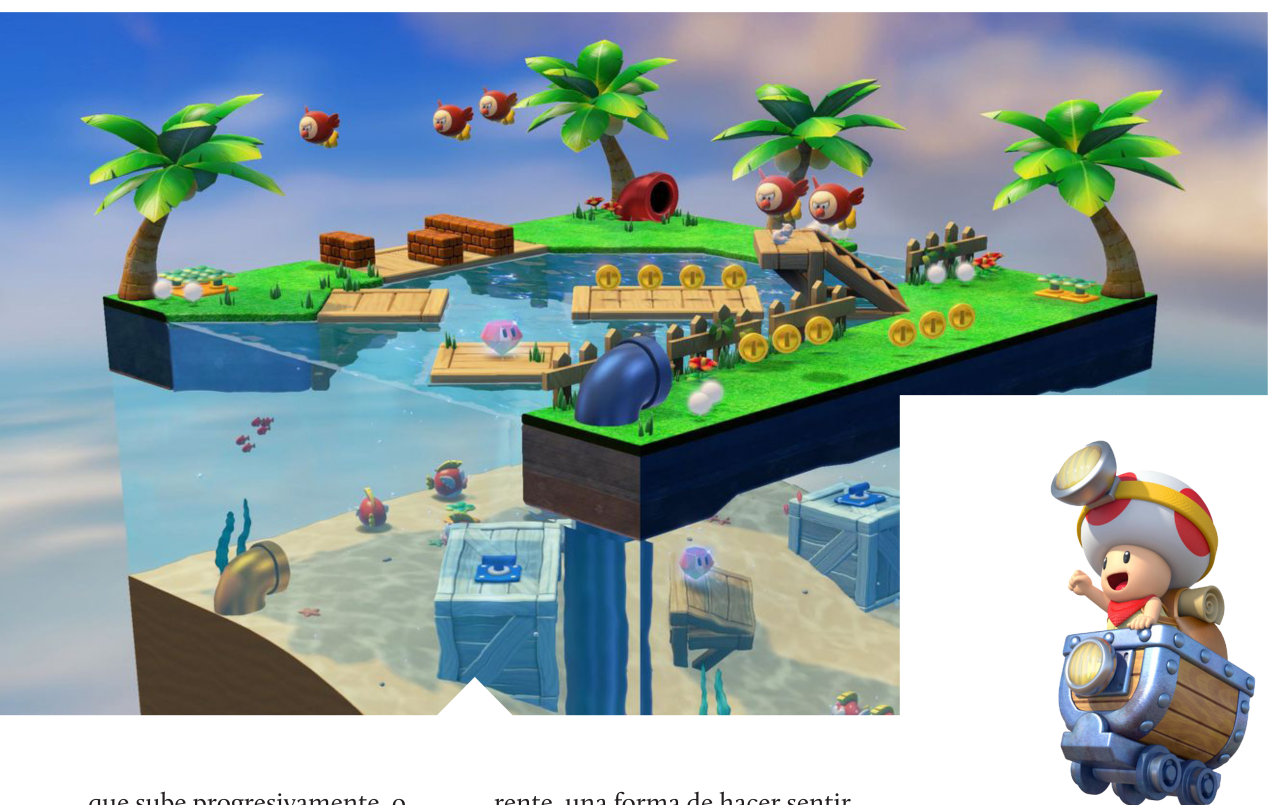
pero los diamantes, los retos secundarios, los desafíos de tiempo y todo el contenido extra insisten en preguntarnos con retintín que si no nos habremos dejado algo por comprender en este u otro nivel.

Como buen *spin-off*, los escenarios se encuentran plagados de elementos harto familiares, reconocibles por cualquiera, pero su disposición y la forma en la que se interactúa con ellos son drásticamente diferentes. Los enemigos y los objetos de la serie 'Super Mario' (sobre todo de 'Super Mario 3D World') son los mismos de siempre pero, como ya advertimos, se han traducido al lenguaje de la mirada. Quizá, entre tanta transcripción, se echa en falta algo originario, no importado, sino nativo de su propio idioma; y no, los únicos dos jefes del título —diseñados *ex profeso* para el juego del capitán— no son suficientes. Toad se viste con la ropa que hereda de su hermano mayor, una ropa que le sienta bien pero no le permite ser él mismo. Si podemos lamentarnos de algo en 'Captain Toad' es, precisamente, de que a su universo le falta sentirse genuino: Yoshi, Wario o Luigi lo han conseguido con mayor o menor fortuna, y espero que el pobre Toad no se quede atrás.

Tercer elemento: Las islas de la personalidad

En 'Del revés (Inside Out)', la última película de Pixar, la personalidad de una niña de once años se muestra esquematizada, muy acertadamente, en un puñado de islas que definen sus rasgos principales. Del mismo modo, el capitán Toad se define por medio del diseño de niveles. Nintendo aparca su modelo lineal y sus lugares comunes para presentar niveles en forma de diorama, cercados en el interior de un cubo invisible como juguetes o parques infantiles, cuyos diseños recuerdan a la mencionada cinta de animación.

Decimos que Toad se define a través de sus niveles porque ellos son los protagonistas, porque a ellos les pasan más cosas que a él. Algunas suceden solas —lava



que sube progresivamente, o casas fantasmas cuyos elementos brotan y desaparecen— y otras las provoca el jugador activando palancas, pisando pulsadores o girando volantes. Cada diorama es una caja de sorpresas de la que salen continuamente payasetes inesperados tocando aquí y allá, o bombas de relojería que impiden la observación calmada y taciturna de los recovecos del escenario o los objetivos a completar. En cualquier caso, la dificultad aumenta tan suavemente que el juego se dedica a fluir con el jugador; los puzles son la excusa para cotillear los escenarios, aunque para ello haya que simplificar las mecánicas a su mínima expresión. Pero esta simplificación es sólo aparente, una forma de hacer sentir cómodo al jugador mientras le salpica con novedades y sorpresas continuas. Cuando parece que se acaba, aún no hemos visto ni la mitad; y cuando parece que sí, que de verdad lo hemos hecho todo, todavía nos quedan mil rincones por explorar.

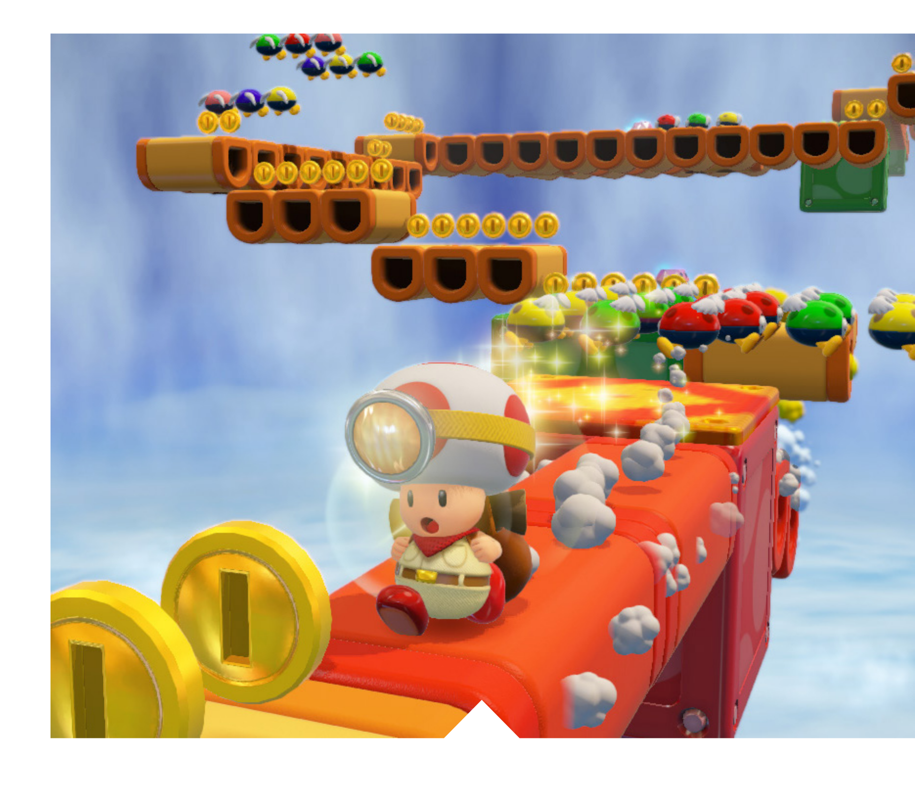
Aunque sin duda ‘Captain Toad’ es un experimento que ha salido casi perfecto, si se mira fríamente deja dudas de cuál podría ser su techo, de cuántas barreras tendría que derribar y cuántos principios tendría que contravenir para que el puzle fuera el auténtico protagonista, para convertirse en una suerte de ‘Fez’ *nintendero* de escenarios inabarcables. Pero de lo que no me queda duda es de que ▸

El capitán Toad y el templo maldito

Hay una máxima en el medio que exige que, de vez en cuando, el videojuego nos libere de sus reglas y disponga formas puntuales de esparcimiento alejadas de la propuesta principal. Ha sido así siempre, desde las arcaicas fases de bonus hasta las más modernas mezcolanzas de géneros. ‘Captain Toad’, además de esas fases de bonus tradicionales, cuenta con niveles donde vamos montados en vagoneta y disparamos nabos en primera persona a cualquier cosa sospechosa. Esta perspectiva también se usa en los niveles convencionales cuando activamos el cañón de nabos y, aunque en ese modo no hay forma de que los enemigos nos dañen, resulta divertido apuntar a salvo de cualquier peligro moviendo el mando de la Wii U.



«A TOAD SE JUEGA MOVIENDO, ARRANCANDO Y LANZANDO, PERO TAMBIÉN (Y SOBRE TODO) MIRANDO»





Nintendo se sigue manejando a la perfección en lo suyo, en lo doméstico, en lo pequeño, y los ejemplos son ya tantos que aburre citarlos. Mientras seguimos esperando una revolución en la compañía de Kioto que quizá nunca llegue, nos seguiremos regodeando en lo mucho que nos gusta su sabor a comida casera.

En su momento tomé la decisión de jugar a 'Captain Toad' muy poco a poco, a sorbitos: media horita cada día. Jugar a 'Captain Toad' era tan cómodo que me resultaba difícil detener un progreso que parecía imparable, donde quizá pesaba más el miedo a acabarlo demasiado pronto que el reparo a la hora de separarme de ese personaje, conocido durante mi infancia como *Sapín* por culpa de una horrible serie de dibujos animados. Me gustaría viajar en el tiempo y verificar si dentro de veinte años se le reconocerá como una de las grandes aportaciones de Wii U al mundo de los videojuegos. Puede ser que a esto nos hayan llevado décadas y décadas de videojuegos y evolución tecnológica: al diseño sustractivo y la especificidad. A lo mejor será así como se hallen las alternativas jugables del futuro, porque 'Captain Toad: Treasure Tracker' parece precisamente eso, un tótem venido de un tiempo donde los videojuegos han dejado de dar tumbos y se han dado cuenta de lo que realmente son: maravillas intrínsecas.

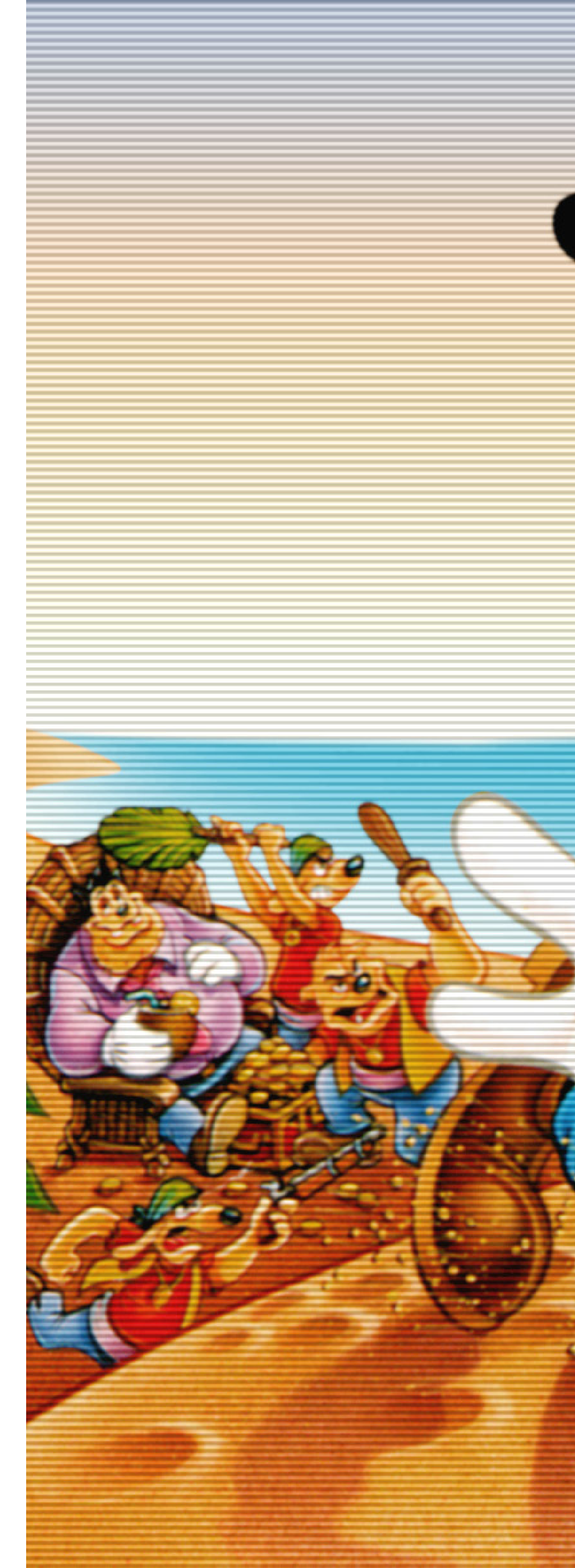
THE ADVENTURES OF PIRATE ISLAND

Goof Troop

por Juanma García

Queda ya perdida en el tiempo aquella época donde los juegos basados en personajes de Disney nos regalaban momentos para el recuerdo; y donde con cada película, serie o personaje, un videojuego venía como complemento. Todavía más perdido en el tiempo se encuentra aquel joven Shinji Mikami explorando terrenos en los cuales no acababa de explotar, pero que le servirían para ganar un poco de fama antes de alcanzar el estrellato. Merece la pena revolver en el baúl de los recuerdos y sentirnos por un momento como en 1993, con la Super Nintendo encendida con el cartucho de un juego muy infravalorado. Hablemos de 'Goof Troop'.

Cuenta la historia que, dos años antes de que Shinji Mikami se hiciera un hueco en la historia con su 'Resident Evil', hizo un trabajo como diseñador en el cual no había rastro de sus elementos más característicos: la perturbación, el terror, el agobio, lo surrealista y demás propiedades acordes a un videojuego de dicha saga. Comen- ▶







zando con pequeños encargos, como la versión de 'Aladdin' para Super Nintendo, Mikami accedió a valorar la locura de hacerse cargo del diseño de un videojuego, y tan pronto comenzó a darle forma a su idea recibió su preciado premio por parte de Capcom. Aunque 'Goof Troop' no era el trabajo con el que soñaba un inquieto Mikami, el japonés debió de pensar en el proyecto como un aprendizaje y un posible trampolín al éxito. América era una baza que podría ser muy aprovechada, dada la popularidad de la serie entre el público más infantil, y si a eso le sumamos la que disfrutaba por entonces la Super Nintendo la fórmula llevaba visos de funcionar de manera segura.

En Europa, la serie no gozaba de una fama tan exagerada como en otros lados, pero en mi casa se veía con total aceptación por mi parte. Bien es cierto que, en mi caso, la compra del videojuego llegó unos años después de su lanzamiento, pero saber de la existencia de dicha producción me llenó de alegría y me hizo esbozar una sonrisa que a día de hoy aún conservo. Un videojuego de una de mis series favoritas, ¿qué podía fallar?

Desde que nació de la mano de Art Babbitt en 1932 por encargo del propio Walt Disney, Goofy siempre ha sido tachado de personaje cómico, agradable a su manera y muy alejado del típico prototipo de héroe; eso es algo que el juego de 'Goof Troop' se encarga de desmentir, llevando la contraria a la concepción original del personaje. En el videojuego, Goofy se comporta con total valentía y maña junto con su hijo Max para afrontar la temible odisea que tiene por delante, mientras que la serie lo mostraba como un personaje torpe e imprudente. Una vez



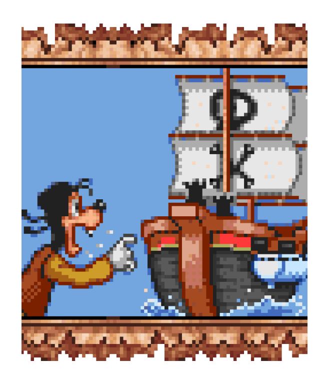


llevados a cabo los cambios en la personalidad de Goofy, Disney y Capcom se pusieron a trabajar codo con codo junto a Mikami para que el lanzamiento del juego fuese un total éxito, aunque finalmente acabó por naufragar en la orilla, con unas ventas muy corrientes; a pesar, eso sí, de que el juego no se mereció tal varapalo.

La historia sirve como excusa para poner al jugador ante una aventura en la que lo importante reside en su parte técnica. En la serie original, Pete y PJ servían como antagonistas de las aventuras de Goofy y Max, pero en esta ocasión, y siendo personajes queridos para los protagonistas, han sido capturados por una embarcación de despiadados piratas que harán todo lo posible para acabar con ellos. Con la mirada puesta en el horizonte hacia la Isla Spoonerville, siendo testigos del secuestro de sus dos compatriotas, Goofy y Max se embarcan rumbo a lo desconocido con la esperanza como vela para encontrar a sus amigos.

El aspecto clave de 'Goof Troop' reside en la jugabilidad, en la cual apostaba por una meta específica: hacerlo pasar bien a mayores y pequeños, siendo este último grupo su más preciado objetivo. Apoyándose en un estilo visual muy llamativo para el público más infantil, 'Goof Troop' optó por ser un título destinado a dos jugadores: uno más adulto que abordase la parte de los puzles, mientras el segundo (de menor edad) se encargaba de que los enemigos no molestaran al primero. Dicho planteamiento puede resultar algo tramposo a los ojos inocentes de un niño, pero la principal esencia del juego para él no se encuentra en desesperarse con la colocación de bloques como nos obliga 'Goof Troop': lo que quiere es ver a sus dos héroes tirando tiestos a los enemigos y pasando un buen rato. Para un niño, la resolución de los puzles es mucho más enrevesada que para una mente adulta, y esto es algo que he podido comprobar yo mismo con el paso de los años.

Todos los niveles del juego poseen un sistema de puzles casi calcado: colocar bloques en huecos, aprovechando las ayudas que nos ofrece el escenario. La primera vez, dichos rompecabezas se nos presentan simples, pero a medida que vamos avanzando nos topamos con carreras contrarreloj: además de completar el puzle, deberemos hacerlo ▶



¿Críticas? ¿Para qué?

La gran mayoría de los medios oficiales de todo el mundo pensaron que 'Goof Troop' no merecía un hueco en su revista. Los medios de papel en España lo pasaron por alto, excepto la propia revista del Club Nintendo, mientras que en tierras americanas, y siempre hablando de medios experimentados y asentados, la única que dio su opinión fue la Nintendo Power. Le otorgaron un 3,25 sobre 5 y destacaron lo fácil que era, aunque eso sí, su diversión eclipsaba todo lo demás para el que redactó dichas líneas.



Disney y Capcom

Desde los tiempos de NES, Disney y Capcom han mantenido una relación que dio como fruto el nacimiento de videojuegos basados en series de televisión o películas de animación. 'Goof Troop' es buen ejemplo de esta alianza. Con una jugabilidad muy particular y apostando por la diversión por encima de otras características, pudimos disfrutar de juegos como el mítico 'DuckTales', la trilogía 'Disney's Magical Quest' o el siempre recordado juego de 'Darkwing Duck'. Bonitos tiempos, sin duda.

en tiempo récord, con bloques que pueden explotar en cuestión de segundos. Sumado a todo lo anterior, habrá también enemigos de por medio para hacernos la vida imposible, y aquí residirá una de las razones por las que es importante un segundo jugador en la partida.

Pero no todo son puzles de bloques en la aventura de Goofy y Max: hay zonas que también apostarán por la habilidad como principal herramienta de avance. Un buen ejemplo para demostrar esta variante se da durante la mayor parte del tercer nivel. En él, llegamos a una tenebrosa fortaleza pirata ambientada con todo lujo de detalles (espejos rotos, telarañas, murciélagos...) para combatir la oscuridad con la cálida, y a veces inefectiva, luz de una vela, a la vez que debemos enfrentarnos a varios retos: combates en un estrecho pasillo, esquivar objetos rodantes u otros secretos.

'Goof Troop' también impone la habilidad por encima del puzle en los jefes finales que nos esperan en cada nivel. La idea era correcta, y algunos diseños estaban muy pulidos, pero tenía el principal problema de que resultaban demasiado fáciles hasta para un niño de cinco años. La técnica era constantemente la misma: agarrar equis objeto y lanzarlo a nuestro imponente enemigo hasta que la batalla se da por concluida. Nada más, a lo sumo algún momento en el que tengamos que esquivar algún objeto. Es por ello que tanto la crítica como un buen número de jugadores entrados en edad advirtieron a Capcom de que una mayor variedad a la hora de derrotar a los enemigos podría haber venido de perlas al videojuego de cara a aportar algo más de dificultad. Francamente, el que suscribe este texto no discute en absoluto esa propuesta.

Otra de las cosas que hay que destacar de este 'Goof Troop' es la utilización de dispares objetos que harán nuestro viaje un poco más asequible. Resulta lógico que, si nos otorgan ciertos objetos a lo largo de la partida, acabaremos usando unos más que otros: la campanilla para distraer a nuestros enemigos, el garfio para inmovilizarlos o ayudarnos a cruzar ciertas zonas, o la pala para restablecer puntos de vida con pequeños ítems como fruta o diamantes. Tal vez uno de los inconvenientes del juego sea esa grandísima eficacia que poseen los ítems para hacernos el viaje mucho más fácil, pero cabe recordar que el título se planteó como un juego familiar y sencillo.

Las ventas no acompañaron a Goofy y Max todo lo que deberían y, aunque peca de ser demasiado simple para un adulto y algo complicado para un niño, no es en absoluto un derroche de tiempo experimentar sus niveles: al contrario, lo recomiendo encarecidamente. No fue un juego revolucionario que instaurase nuevas directrices en el género, pero aportó una jugabilidad de las de toda la vida y diversión en cantidades industriales, convirtiéndolo así en uno de los videojuegos más infravalorados de la historia de Super Nintendo.


×2

VACACIONES DE MARAVILLA EN ISLA REMIENDOS

Yoshi's Woolly World

por Alejandro Patiño

Esto es Isla Remiendos, un diminuto islote del Océano Hechoamano. Los yoshis que habitan en la isla han vivido siempre en paz y armonía. Hasta que un buen día reciben una visita inesperada... El malvado Kamek llega para convertirles a todos en madejas de lana. Pero dos yoshis han logrado escapar a la influencia del malvado hechizo, y deberán emprender una heroica aventura para salvar a todos sus amigos de tan lanudo sortilegio.



Debo reconocer que no tengo nada de simpatía por los personajes del *Universo Mario*. A decir verdad, siempre me han parecido más bien meros avatares que verdaderas personalidades con auténtico peso específico o carisma. No, no soy un gran *fan* del fontanero cumpleañero, y ni siquiera he completado todos sus juegos —aunque me faltan más bien pocos de la serie principal—, pero debo confesar que hay una clara excepción: siempre he sentido mucho cariño por Yoshi. El dinosaurio, montura y *power-up* más famoso de los videojuegos es un tipo que cae bien. Desde el principio, enamora con sus pequeños bracitos y sus cortos pasitos; sus esforzados revoloteos y sus graciosas onomatopeyas. De alguna manera, Yoshi siempre ha tenido una actitud diferente a Mario, Luigi y los demás: con sus ojos bien abiertos y su amable ▸

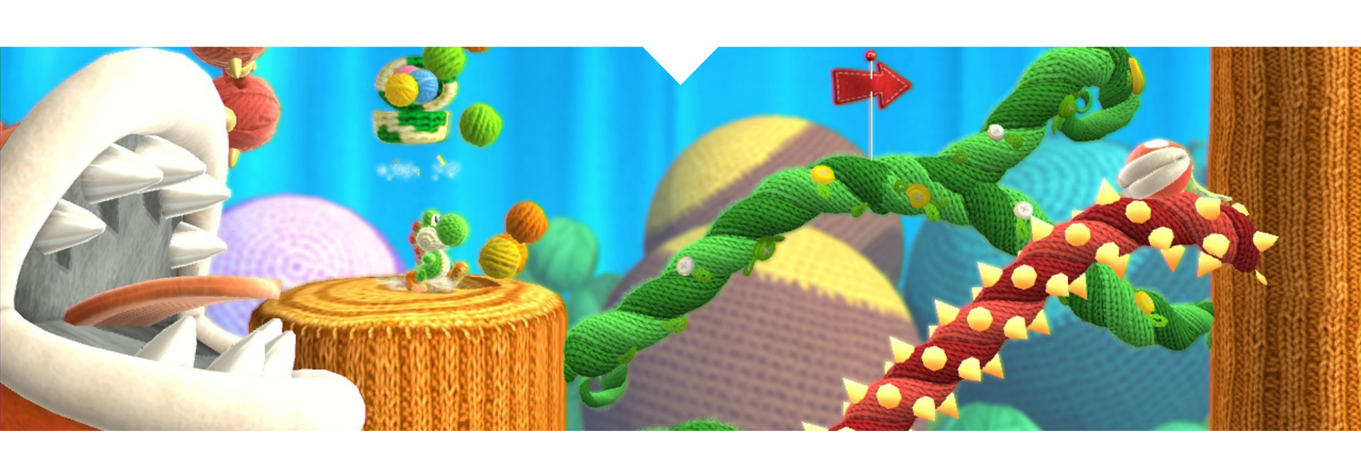
sonrisa, lejos de la mirada absorta e inexpresiva de los fontaneros, Yoshi parece estar bailando al ritmo de las animadas melodías cuyos juegos siempre tuvieron. Sonríe frente a los enemigos y se bambolea desgarbado al correr. Muestra estar pasándoselo genial dentro de la pantalla, y eso es algo poderosísimo que se transmite al jugador.

Esto es Isla Remiendos, y hemos venido a pasarlo bien. Con la excusa de salvar a nuestros hermanos yoshis, gozaremos de un maravilloso fin de semana en un paraíso textil. Aquí no valen los agobios ni las prisas: hemos venido a disfrutar de este jardín del Edén hecho a mano, a pasear por sus mullidos bosques y asombrarnos con sus exóticas dunas de cinta; a jugar en sus aterciopeladas selvas y deslizarnos por sus glaciares de raso. Cada rincón de esta isla invita a poner todos nuestros sentidos en ella, a abandonarnos por completo al recreo y al disfrute. Y vaya si vamos a disfrutar. Porque, probablemente, el mayor activo de 'Yoshi's Woolly World' sea precisamente ese: su esmerado diseño de niveles. Jugando con los materiales, y con acertado predominio de la lana, los chicos de Good-Feel han conseguido crear unos escenarios de una belleza absolutamente pasmosa, en los que han logrado esconder toda una serie de objetos coleccionables que nuestro querido Yoshi debe encontrar. Desde las simpáticas —y ya habituales— flores a las sonrientes madejas o los ya constantes sellos, no habrá lugar que no debamos poner patas arriba para poder encontrarlos todos. Alejándose de los plataformas más técnicos, aquéllos en los que cada salto ha de estar medido al milímetro, la apuesta de Yoshi es la del plataformas más contemplativo que me he tirado a la cara. Y eso es algo que —como siempre— le sienta fenomenal a nuestro dinosaurio favorito.

He aquí las enormes diferencias entre dos modalidades completamente opuestas de un mismo género. Los juegos de plataformas nacieron con una premisa básica: llegar vivos del punto A al punto B, habiendo sorteado todos los obstáculos hallados en el camino. A diferencia de los arcades, por ejemplo, la intención en aquellos primeros juegos de plataformas nunca fue la de acabar con los enemigos o sumar puntuación y, aunque —obviamente— se incluyeran enemigos, no eran sino otro obstáculo más a salvar. Se trataba de juegos en los que nuestro personaje empezaba

Dame un silbidito

La banda sonora del juego es digna de mención especial. Lo cierto es que todos los juegos de Yoshi cuentan con una banda sonora de altísimo nivel, pero 'Woolly World' sigue sorprendiendo en este aspecto. Si bien no alcanza las cotas de calidad de 'Super Mario World 2: Yoshi's Island' —como en ningún otro aspecto del título—, contamos con temas de auténtico nivel que no podremos parar de silbar, y que acompañan de maravilla las verdaderas preciosidades que vemos en pantalla, lo que hace que recorrer Isla Remiendos sea tan maravilloso para los ojos como para los oídos.



generalmente a la izquierda, y había que llegar hasta un punto marcado en la derecha: ése era el fin último, el primordial, y lo único que justificaba el resto de nuestras acciones. Si cogíamos monedas, anillos o diamantes, no era sino para conseguir vidas que nos permitieran llegar hasta ese punto marcado en la derecha. Es la verdadera esencia del juego de plataformas: esa satisfacción por superar unos obstáculos que —cuando están colocados con maestría y precisión cirujana— logran retarnos lo suficiente como para mantenernos pegados a la pantalla, clamando al cielo cuando perdemos una vida por una torpeza o vitoreando al lograr llegar al final de un nivel que se nos ha resistido un buen rato. Se trata de juegos de precisión, de habilidad y de aprendizaje, en definitiva: de superación.

Pero Yoshi no es así. Yoshi es un tipo cándido y amigable, más bien *tranquilote*, que nada sabe de precisión o reto real; no quiere andar corriendo de un lado a otro de la pantalla, sorteando obstáculos y midiendo saltos. Yoshi quiere disfrutar de su isla, explorarla a fondo y descubrir sus secretos. El planteamiento de todo 'Yoshi's Woolly World' nos anima a impregnarnos de Isla Remiendos, y a hacerlo con toda la tranquilidad del mundo. Las mecánicas son completamente diferentes, pero por supuesto, también cuentan con su encanto. El fin último continúa siendo llegar desde el punto A al punto B, pero debido al arsenal de habilidades de Yoshi el reto de habilidad es prácticamente inexistente. Yoshi puede revolotear para ganar algo de altura o rectificar la dirección de un salto, puede comerse a sus enemigos y convertirlos en ovillos con los que disparar para vencer a los próximos desde la distancia, y además cuenta con una poderosa maniobra de aplastamiento que le empuja con fuerza hacia el suelo, acabando con sus oponentes de un plumazo. Podríamos decir que Yoshi está demasiado armado para los escasos peligros que debe afrontar, por lo que llegar al ansiado punto B es algo tan trivial que cualquiera —incluso mi hijo de tres años— es capaz de conseguir sin esfuerzo en prácticamente



«YOSHI MUESTRA ESTAR PASÁNDOSELO GENIAL DENTRO DE LA PANTALLA, Y ESO ES ALGO PODEROSÍSIMO QUE SE TRANSMITE AL JUGADOR»

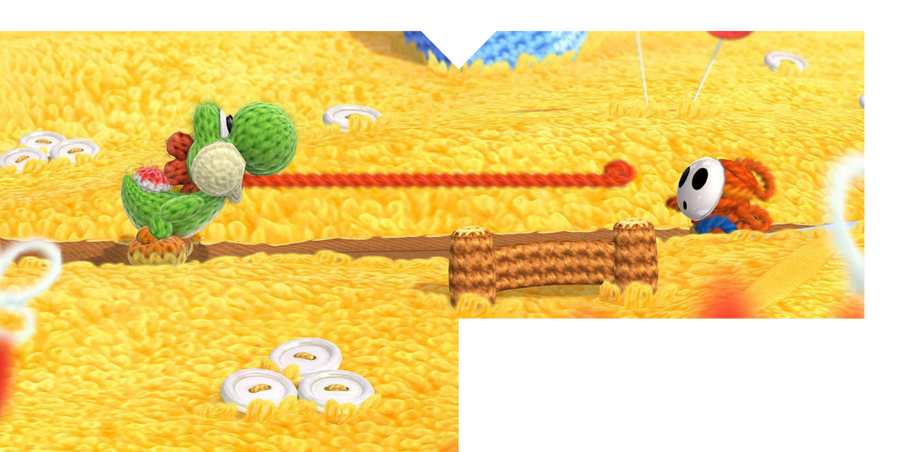


«EL ESCENARIO ES COMO UN GRAN MAPA QUE PODEMOS LEER PARA INTERPRETAR SUS SEÑALES Y ENCONTRAR OBJETOS ESCONDIDOS»

todos los niveles. Viene el reto real del juego de la observación y la paciencia, virtudes ambas mucho más propias de nuestro protagonista. El verdadero desafío pasa por encontrar todos y cada uno de los coleccionables del juego, algunos de ellos tremendamente bien escondidos en unos escenarios que —como ya dijimos— son verdaderamente preciosos; lo cual, por cierto, hace que aún sea mucho más satisfactorio explorarlos. 'Yoshi's Woolly World' es exactamente el juego que debe ser, y todas sus virtudes quedan estupendamente explotadas gracias a sus mecánicas. Cobra especial sentido la elección de la lana como elemento predominante en los escenarios, pues un mundo de tela ofrece enormes posibilidades para esconder coleccionables: podemos tirar de un hilo y hacer que toda una sección de la pared se deshilache, escondiendo dentro alguno de los objetos que andamos buscando, o recoger gemas dentro de una pared que resulta no ser tal, sino una simple tela colgando que tapa un espacio hueco. Las posibilidades son numerosas, pero por muy bien escondidos que estén los preciados coleccionables, siempre cuentan con una pista que evidencia su ubicación, y esta es, precisamente, la mayor satisfacción que nos da el título: entender el lenguaje del juego. El escenario es como un gran mapa que podemos leer para interpretar sus señales, y a los pocos niveles contaremos con un ojo lo suficientemente entrenado como para sospechar dónde puede haber algún objeto escondido. Este aprendizaje se lleva a cabo de manera orgánica, sutilmente y sin que apenas nos demos cuenta, por lo que será una satisfacción prever dónde se esconden los ansiados obtenibles. Repetir niveles en el caso de no encontrarlos a la primera es también una delicia, debido a su exquisito e inteligente diseño y a lo fácil que supone pasearse por ellos, de manera que todas las virtudes del juego acaban redondeando estas mecánicas propias del plataformas contemplativo, y convirtiendo a 'Yoshi's Woolly World' en un videojuego notable. Pero todo esto no sería nada encomiable si el juego no viniera coronado por algunos niveles que realmente logran sorprender. Hablo principalmente de los niveles E de cada mundo, aquéllos que se desbloquean al conseguir todas las flores de cada sección: unos niveles en los que hay que jugar diferente, etapas que no descuidan la obtención de coleccionables, pero que complican la jugada añadiendo nuevas mecánicas o situaciones en general bastante extremas. Suponen, sin lugar a dudas, las mejores fases del título, y da que pensar que así sea teniendo en cuenta que son "las diferentes". Aunque no sería honesto no mencionar aquí que en cada mundo contamos con algún elemento nuevo que condiciona en cierta manera la jugabilidad, siendo por ejemplo las bufandas colganderas o las cintas de velcro algunos de los que vienen a ▶

Bonificaciones de medio minuto

Las fases de *bonus* del juego son un ejercicio de futilidad. Contamos con varias de ellas, en las que debemos recoger frutas —tal vez una reminiscencia de 'Yoshi's Story'— apremiados por una cuenta atrás. Saltar en rebotadores, utilizar el esputo de nubes o aprovechar las dunas para recoger estas frutas será nuestra misión, si bien es curioso que estos dulces no tengan más representación en el juego, y que dichos postres se conviertan en gemas con las que podremos comprar ayudas al terminar la fase de *bonus*. Pobres, de planteamiento excesivamente simple y tremendamente poco inspirados, estos niveles de bonificación suponen una evidencia de desidia que pone de manifiesto la negligencia en ciertos aspectos del título, y que le alejan así de la excelencia.



Dos son multitud

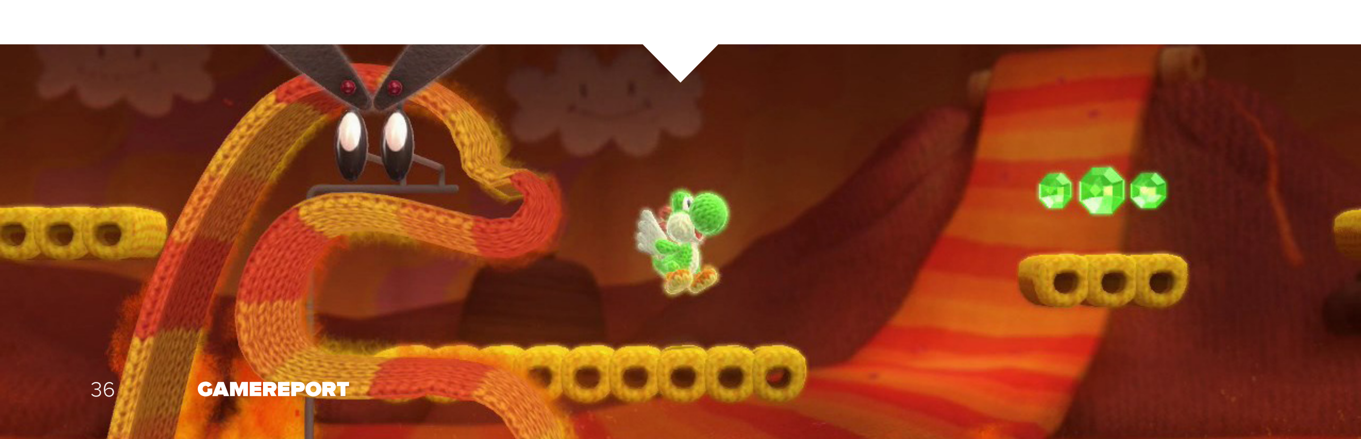
A pesar de contar con un modo para dos jugadores, 'Yoshi's Woolly World' es un juego pensado para jugar solo. El clásico problema de que los dos personajes no puedan ocupar el mismo espacio anula cualquier posibilidad de diversión, ya que —incluso a pesar del calmado ritmo general del juego—, provoca situaciones de estorbo constante entre los dos yoshis. Una lástima esta decisión, ya que podemos tragarnos a nuestro compañero, escupirle y hasta convertirle en ovillo; unas posibilidades que quedan absolutamente arruinadas.

intentar apuntalar y diversificar la jugabilidad del título.

Lamentablemente, no basta con eso. La influencia de los niveles E nos deja con una buena sartenada de incómodas preguntas. ¿Qué habría pasado si se hubieran explotado más las ideas vertidas en esas etapas? ¿No podrían haberse incluido más ideas similares? ¿Por qué no hay más fases con *scroll* forzado? Viendo el enorme potencial que suponen estos niveles, cuesta demasiado no tratar de imaginar otro juego: uno en el que la curva de dificultad fuera eso, una curva ascendente, y en el que pudiéramos encontrar situaciones alternativas que, unidas a las habituales habilidades de investigación de Yoshi, requirieran un mayor esfuerzo por parte del jugador para ser superadas. Es una pena que las secciones más divertidas, originales y retantes se queden en una simple anécdota que parece contarnos lo que podría haber sido 'Yoshi's Woolly World', y que incluso llegan a dejar con la duda de si su lanzamiento no ha sido precipitado, o de si realmente no se trata de una decisión de diseño.

No es descabellado pensar que tal vez Good-Feel buscara un juego fácil y absolutamente contemplativo para que el jugador simplemente se paseara por el escenario disfrutando de él. En verdad es factible, los coleccionables están escondidos con maestría y el mundo de juego es tan precioso que justifica su sola visita. No se puede negar que la experiencia que ofrece es placentera, pero no es menos cierto que se siente inevitablemente desaprovechada. Este redactor ha echado algo en falta en 'Yoshi's Woolly World': dificultad, pero también capacidad para explorar nuevos caminos en forma de niveles diferentes, ambición para darle un giro de tuerca a unas mecánicas que dan para mucho más y, sobre todo, valor para introducir nuevos elementos en una franquicia que los necesita desde hace tiempo.

La vuelta de Yoshi después de tantos años supone un juego lleno de buen gusto con algunas situaciones brillantes no del todo bien hiladas. El ritmo general del juego es pausado y tranquilo, ideal para desconectar cuando necesitamos jugar a algo más bien ligero, pero —aunque brilla como plataformas contemplativo— se echa en falta una capa extra de dificultad que termine de redondear la jugabilidad. Curiosamente, los mejores niveles son aquellos que proponen, los que no se quedan con la base y buscan experimentar más allá, lo cual deja una sensación agridulce al insinuar que tal vez no se hayan explorado todas las opciones que estas mecánicas serían capaces de brindar. Se trata de un juego redondo, completo y divertidísimo de jugar, precioso de admirar y relajante como ninguno, pero a poco que seamos un pelín exigentes no podremos obviar sus evidentes carencias y —tal vez— una falta de ambición digna de tener en cuenta.



PRESS WEB TO CONTINUE

Componer este gigantesco puzle en el que se ha convertido GameReport #11 ocupa muchas horas, tantas que nuestras ansias de escribir tienen que encontrar una válvula de escape capaz de albergar esos títulos que jugamos en las horas muertas.

Ya sea sobre el genio desatado de Hiroki Kikuta o la aventura en la que se embarcan un niño y su blob, cada semana la web se llena de nuevas peripecias para que el número que tenéis entre manos no se os quede corto.



HIROKI KIKUTA

Revolución Koudelka

«Las revoluciones se producen, generalmente, en los callejones sin salida». Bertolt Brecht, dramaturgo alemán de la primera mitad del siglo XX, tenía razón. En cuanto Hiroki Kikuta vio su creatividad atrapada en una jaula llamada Squaresoft...

LA SERIE DE A BOY AND HIS BLOB

Una historia de amistad intergaláctica

Dicen que el verdadero amigo es aquél que te quiere a pesar de saber cómo eres, ya seas un niño solitario y sin nombre o un extraño ser de otro planeta con forma de barbapapá...

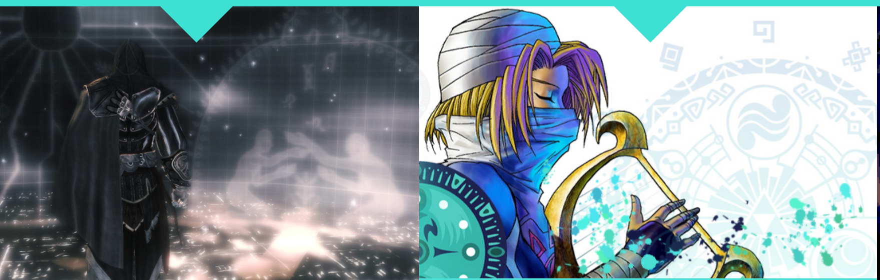




ASSASSIN'S CREED: MITOLOGÍA COMO SALVACIÓN

UN DEVENIR IRREGULAR: EL PASO DEL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS

THE STORY OF THOR: A SUCCESSOR OF THE LIGHT







MATER AENIGMATUM

Anna

por Marcos Gabarri

«Esperaba haberte olvidado para siempre».



Il culto delle streghe

En la región más pequeña de Italia, bajo la sombra de los picos más altos de Europa, se esconde el recóndito Valle de Aosta. Según cuentan las viejas leyendas, demonios, fantasmas y dragones dominan la comarca, sumiendo en el caos los angostos desfiladeros que conforman esta diminuta provincia de los Alpes occidentales. Los historiadores avivan la ya de por sí arraigada llama del ocultismo al constatar la escasa presencia de la Inquisición en esta zona, especialmente durante la etapa más negra de la Edad Media. Bien sea por la compleja orografía del valle o por el temor de los miembros del Santo Oficio a adentrarse en tierras malditas, el aislamiento de la comarca ha favorecido que las referencias oscurantistas sean una constante en las tradiciones regionales. Si visitáramos Aosta seríamos testigos del puzle localista en su más fantástica y esotérica expresión, algo así ▶

como la villa misteriosa del profesor Layton convertida en una orgía pagana de enigmas sobrenaturales. Todavía nadie ha conseguido desentrañar el porqué de su mitología, ni separar la verdad de la ficción de su extenso repertorio de leyendas.

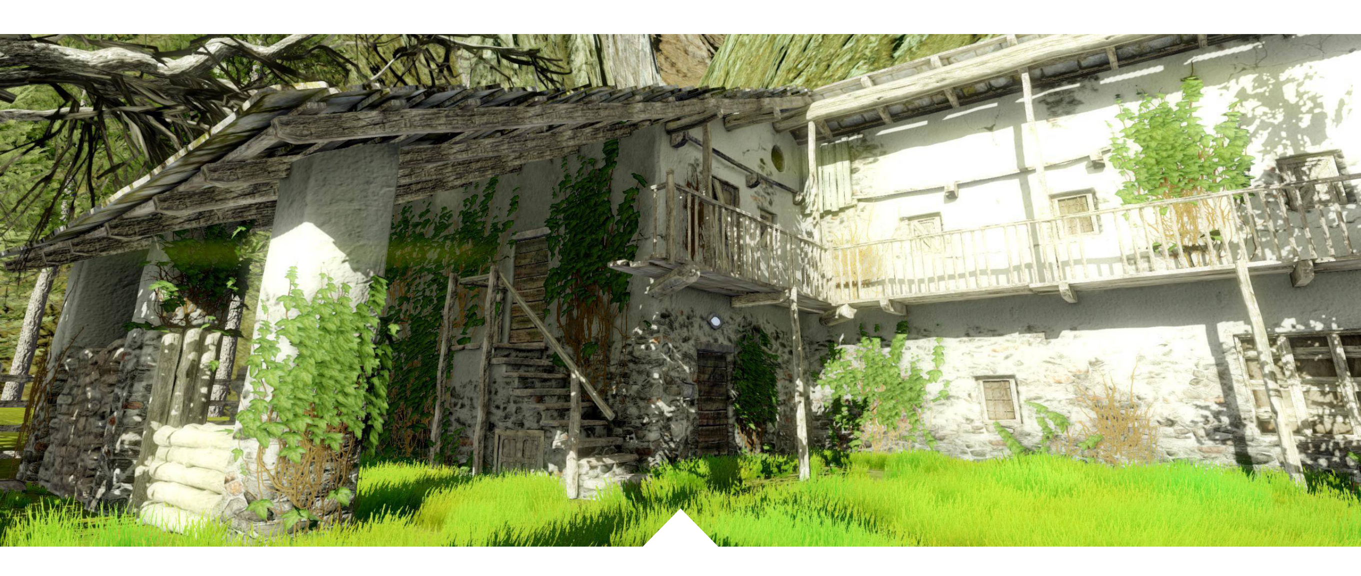
Aunque desde nuestra perspectiva ibérica pase desapercibido, Italia siempre ha sido tierra de brujas en el más estricto sentido de la palabra. La pulcritud del propio romancero valdostano sirve como ejemplo, exponiendo con total naturalidad a mujeres que comercian con demonios, infanticidios y otros crímenes contra Dios. La brujería más naíf también forma parte del folclore italiano a través de la figura de La Befana, una bruja que reparte regalos entre los niños la noche antes de la Epifanía. Una discreta obsesión que se manifiesta en la cultura del país, al igual que ocurre con el resto de países europeos que cuentan con mitologías paganas. A través de la literatura, el teatro y el séptimo arte estos cuentos atormentan nuestra mente con advertencias acerca de los peligros o bondades que acarrean las féminas que coquetean con las fuerzas del ocultismo. Quizá uno de los máximos referentes lo encontramos con la trilogía de 'Las tres madres', del director italiano Dario Argento, inspirada en la prosa poética del escritor británico Thomas de Quincey, concretamente en la obra 'Suspiria de profundis'. A partir de su capítulo dedicado a la diosa Levana, deidad del reconocimiento de los recién nacidos en la Antigua Roma, Argento crea un mito alrededor de tres brujas hermanas capaces de manipular acontecimientos mundiales. La primera de las cintas, 'Suspiria', data de finales de los 70, en pleno auge del cine terror, con 'Carrie' y 'El exorcista' a la cabeza, y el nacimiento del subgénero *giallo*. La película pronto se convirtió en obra de culto por su capacidad para entremezclar mundos reales e imaginarios a través unos recursos expresivos al servicio del miedo, bombardeando la lógica racional tanto de los protagonistas como del espectador. Es así como Argento consigue



Intuición

'Anna' es olvidadiza, especialmente en su versión extendida. De forma premeditada oculta información y nos impide llegar de forma consciente a su verdadero final. No es baladí que Dreampainters haya elegido el nombre de intuición para describir a una especie de informaciones visuales que iremos recolectando por todo el aserradero. Podremos usarlas y combinarlas entre sí, pero guiándonos exclusivamente por nuestro sexto sentido. Es lo que tiene el esoterismo.





que la superstición pegue una paliza al escepticismo, y si no fuera por un marcado acento alemán, la escuela de ballet a la que acude la tímida Suzy Bannion bien pudiera ubicarse en el mismísimo corazón del Valle de Aosta. Indirectamente, Argento ha ido alimentando la tradición de las brujas en Italia al más puro estilo del siglo XX, bajo el grito de "luces, cámara, acción". Pero la trilogía de 'Las tres madres' va más allá, y se une a una corriente de productos culturales que dan a luz a una especie de neopaganismo global que poco a poco va calando en nuestro imaginario colectivo. Es aquí donde encontramos cintas que van desde el *boom* de la brujería delirante de la década de los 90, como 'Jóvenes y brujas' o 'Prácticamente magia', pasando por la serie de televisión 'Embrujadas' hasta llegar a la pseudo dogmática bruja de Blair y sus planos subjetivos.

De alguna manera el subconsciente italiano sigue envuelto en un halo de magia negra y el estudio Dreampainters quiso hacer constancia de ello en el apocalíptico 2012 con su ópera prima. 'Anna' es, al fin y al cabo, una reinterpretación poco convencional de una vieja historia de brujas del Valle de Aosta que traslada al jugador hacia lo más profundo del terror psicológico. Hasta ahora ningún videojuego se había atrevido a continuar el legado del romancero valdostano, y puede que sea cierto que Dreampainters lo haga de manera irregular; sin embargo, las intenciones de este pequeño estudio independiente son más que suficientes para dejar boquiabiertos a los amantes del esoterismo. Eso sí, si la tecnología del videojuego actual hubiera existido en los años 70, Dario Argento sería el desarrollador de 'Anna': no porque el título haga precisamente un uso exacerbado del color, sino por el trasfondo que rodea a la leyenda de una bruja sedienta de venganza. Probablemente ella hubiera sido la cuarta *mater*. La *Mater Aenigmatum*.

La bruja del puzle

Está claro que cuando Dreampainters comenzó a perfilar al protagonista de 'Anna' tuvieron en mente los beneficios del olvido consciente. De hecho, si la memoria no fuera selectiva la evolución nos habría enseñado a olvidar, especialmente aquellos recuerdos que no son de nuestro agrado. Partiendo de la premisa de que hay momentos en nuestra vida que es mejor no recordar, nos ponemos en la piel de un profesor de historia perturbado por el insomnio y por unas imágenes de un lugar que dice nunca haber visitado. Se trata de un viejo aserradero abandonado en el idílico Valle d'Ayas, un paraje ▶



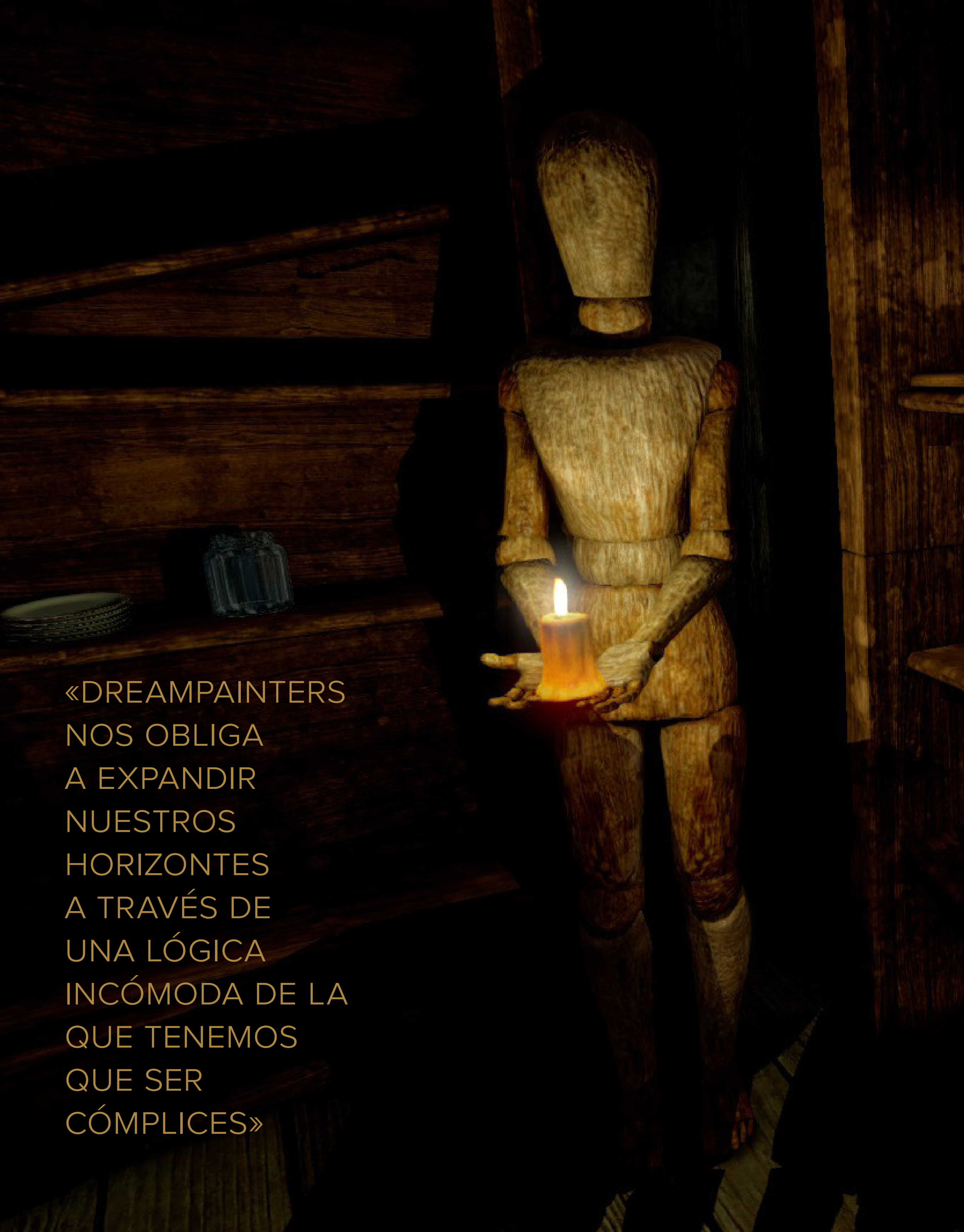
The White Heaven

Anna no está sola. Dreampainters ya tiene en el horno 'The White Heaven', lo que será su segundo título, también basado en las leyendas y el folclore del transalpino Valle de Aosta. Según el estudio italiano, se trata de un *survival* en estado puro donde el jugador tendrá que resolver complicados puzles si quiere sobrevivir al secuestro en el que está confinado su protagonista. Sin una fecha de estreno concreta, los creadores de 'Anna' pretenden dar continuación al universo iniciado en su debut, aunque las conexiones exactas de ambos títulos continúan siendo una incógnita.

onírico dentro de la región de Aosta. Entre jaquecas constantes y unas visiones cada vez más frecuentes, un nombre comienza a revolotear su mente: Anna. ¿Quién es ella? ¿Es real? Lo peor empieza cuando sus sueños consiguen traspasar la delgada línea que los separan de la realidad y un día, al abrir los ojos, se ve a sí mismo frente a aquel aserradero, sin saber a ciencia cierta si se encuentra allí realmente.

El inicio de 'Anna' es una absoluta mentira. Un sol abrasador, el repicar de un riachuelo cristalino contra las rocas y el sonido de unos pajarillos cantarines nos dan la bienvenida a una carpintería cerrada a cal y canto. Desde ese preciso momento tenemos que encontrar la manera de entrar en la casa que dominaba nuestros sueños, no sin antes resolver un puzle sin apenas complejidad. Una vez superado el primer desafío, las tornas se vuelven bien distintas: los escenarios de interiores se desfiguran en una caricatura azabache propias de atmósferas de terror de serie B y los puzles poseen la misma lógica que las películas de Argento. Esto hace que haya momentos en 'Anna' en los que el jugador no se lo pase bien. Volvemos al mundo real y nuestra mente continúa ofuscada, tratando de encontrar una solución racional a un rompecabezas sin sentido aparente; incluso el jugador puede llegar a preguntarse si su memoria selectiva está dañada, al igual que la de su avatar, siendo incapaz de recordar esa pieza clave que encienda una bombilla en su mente. Pero, de pronto, caemos en la cuenta de un pequeño detalle: el puzle que propone 'Anna' consiste en seguir los pasos de un ritual de magia negra. Dreampainters nos obliga a expandir nuestros horizontes a través de esa lógica incómoda de la que tenemos que ser cómplices si queremos descubrir el significado de nuestras acciones. De hecho, sólo resolviendo los puzzles podremos entender los entresijos del guión, el cual se va revelando paulatinamente a través inquietantes voces del pasado.

Por mucho que los enigmas de 'Anna' vayan siendo más comprensibles y atractivos a ojos del público a medida que avanzamos, el estudio italiano es inflexible. Pretende que el jugador sea preciso en sus movimientos, que su vista no quede obnubilada en la oscuridad, y que preste atención hasta el último píxel, como en buena aventura de *point and click* que se precie. Sin embargo, la bruja es exigente, y nos presenta un entorno hostil. Estamos condenados a interactuar con un medio enmarañado mediante controles toscos, y una cámara alocada nublará la vista del profesor en innumerables ocasiones en decorados aleato- ▸



«DREAMPAINTERS NOS OBLIGA A EXPANDIR NUESTROS HORIZONTES A TRAVÉS DE UNA LÓGICA INCÓMODA DE LA QUE TENEMOS QUE SER CÓMPLICES»



riamente claustrofóbicos. Aunque la visión en primera persona facilite en buena parte nuestro trabajo de exploración, no nos salvará de hacer cálculos matemáticos cuando deslicemos el ratón. A todo esto hay que sumar un inventario que nos obliga a pasar más tiempo del necesario probando combinaciones inverosímiles, siendo demasiado rudimentario y nada intuitivo a la hora de aplicarlo en el entorno jugable. Lo mismo ocurre con las mecánicas utilizadas para la interacción con los elementos del escenario que, aunque se hayan tomado prestadas algunas ideas de Frictional Games y su 'Amnesia: The Dark Descent', acaban por ser un lastre para el jugador. 'Anna' sabe cómo jugar sucio.

Caótica Anna

Si algo podemos destacar de 'Anna' es su capacidad para crear el caos. En su corta duración puede hacer estallar por los aires todas nuestras expectativas al mostrar los tópicos del *survival horror* y el *first person puzzler* aderezados con pequeños toques de locura en sus más diversas formas. Por un lado, 'Anna' puede mirarse al espejo vestida con la demencia más extravagante, incómoda, como aquella de la que alardean los puzles que hemos revisado. Pero al mismo tiempo, 'Anna' puede llegar a ser extremadamente sensual, maquillada con un trastorno agridulce, como las pistas que componen su banda sonora. Dreampainters le da una vuelta de tuerca al sonido característico del género de terror, alejándose del estereotipo de la atmósfera. El estudio italiano, en cambio, se decanta por las sugerentes melodías vocales compuestas por Alessandro Monopoli e interpretadas por la delicada voz de Francesca Vernaccini. Sus letras narran una historia de tristeza, una melancolía cautivadora que pone el contrapunto al caos destructivo de 'Anna'. Pero, en sólo un segundo, la genialidad sonora

puede quedar reducida a cenizas, ya que el *timing* de las pistas de sonido no es del todo correcto, convirtiéndose en aleatorio en algunos momentos.

Porque 'Anna' es caótica. Compleja e indescifrable, como la mente femenina. Un puzle con nombre de mujer. Este mismo caos fue el que llevó a Dreampainters a echarse las manos a la cabeza. Tan pronto como su debut salió a la palestra, un aluvión de críticas tacharon a la bruja valdostana de ser poco original, de tener un interfaz carente de atractivo y poco funcional y, sobre todo, de contar con un guión ambiguo y cogido con pinzas. Para el gran público 'Anna' es hermosa por fuera pero decrépita por dentro. Sus gráficos la convierten en una *miss* del género *indie*, pero su intelecto se encuentra a la altura de los concursantes de un certamen de belleza. No contentos con el panorama creado en la red de redes, el estudio italiano se puso manos a la obra para llevar a 'Anna' a rehabilitación y hacer de ella algo menos caótico. Es así como nació 'Anna: Extended Edition'.

Sin embargo, la cabra siempre tira al monte. Por mucho que sus puzles hayan sido remodelados, que se adjuntaran diminutas habitaciones al aserradero para aumentar su duración y se clarificaran algunos retazos de la historia, 'Anna' sigue siendo la misma. Incluso la quisieron disfrazar con ropajes del género de aventura añadiendo un medidor de locura a la mente del profesor con el objetivo de distraer la atención del jugador de lo que realmente importa: ella. Nunca un protagonista había sido tan secundario, pues hasta los frecuentes errores de traducción lo convierten en mujer. Por suerte, la presencia de la inquietante The Wife Doll ayuda a mantener la esencia de la 'Anna' primigenia. Ella no está hecha para terapias, y el caos continúa presente en toda su edición extendida, especialmente en la versión para Mac, donde una legión de *bugs* convierten al título en un ente incontrolable, impidiendo al jugador disfrutar de la partida. 'Anna' es una entrañable bala perdida.

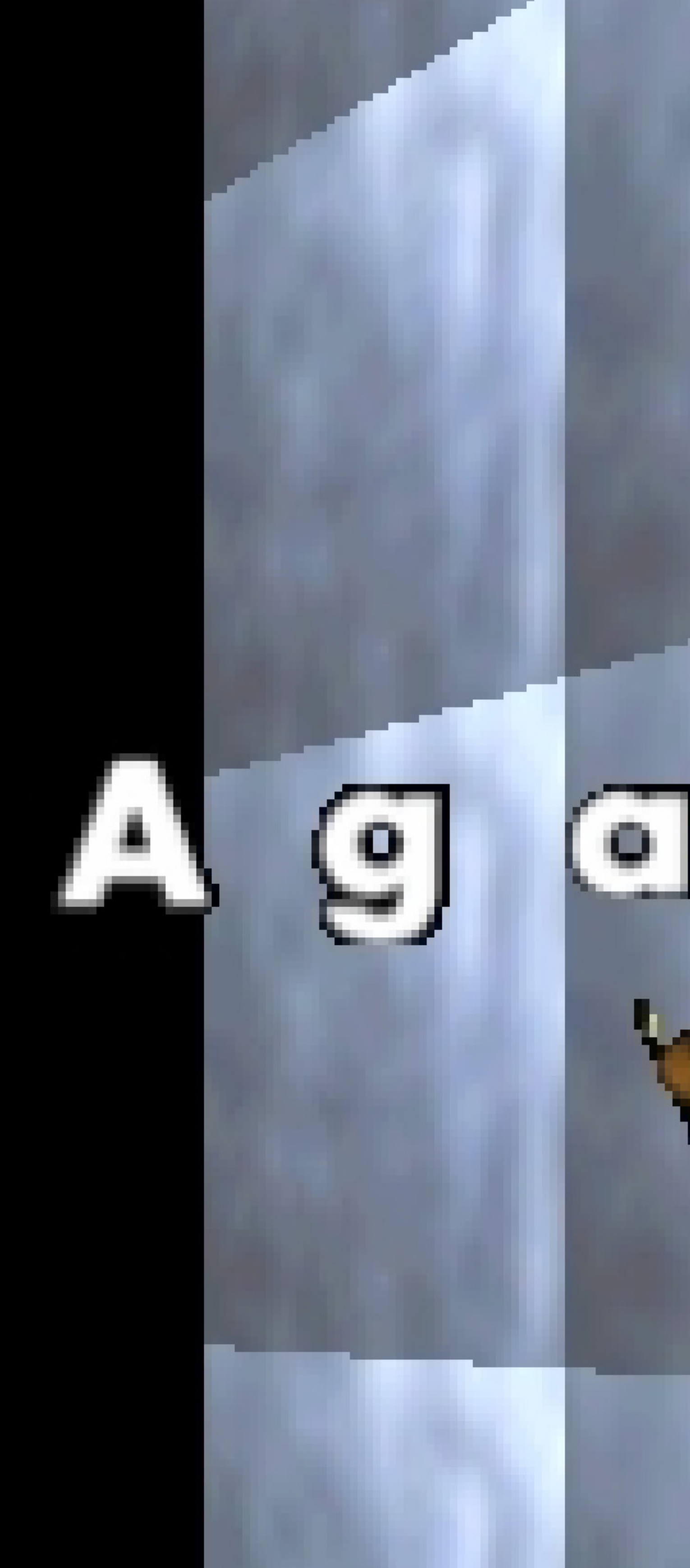
El fantaterror *indie* que Dreampainters ha desarrollado de manera casi involuntaria ha terminado siendo una imperfecta obra culto: un maltrecho debut, repudiado por unos y alabado por otros, hasta llegar a ser catalogado como juego de autor. Sin presupuesto, famosa y desconocida, carente y con excesos, 'Anna' lo tiene todo y no tiene nada. Caótica, enigmática y tramposa, como las tres brujas de las películas de Argento, un puzle en sí misma. Un reto a la memoria del jugador, un rompecabezas cuyo premio es descubrir la verdadera identidad de nuestro anónimo profesor, y cuya moraleja es la venganza. La *Mater Aenigmatum* decepciona y satisface con un sentimiento tan amargo como el propio romancero valdostano. Dejemos que la memoria selectiva juzgue por nosotros, y que el tiempo decida si somos capaces de olvidarla.

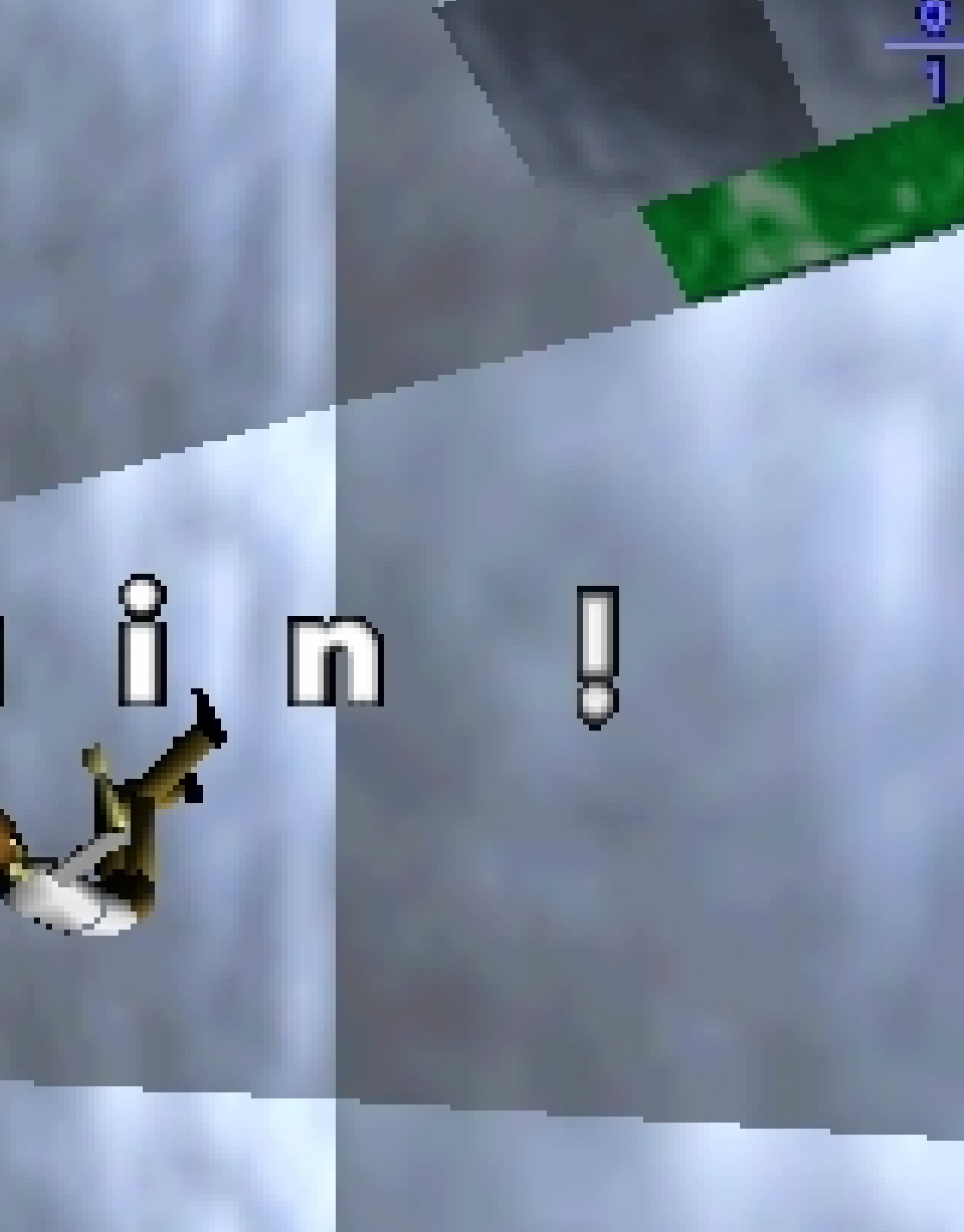


Kurushi / Epics (G-Artists) / 1997 / PlayStation

La vía dolorosa

‘Kurushi’ siempre tuvo algo de terrorífico. Nada seguro, nada amistoso. Grandes bloques que nos aplastan sobre un silencio atezado. De sobrevivir, la plataforma donde confiamos nuestra esperanza empieza a temblar y filetearse como una barra de pan de molde espacial. Con un sistema contable similar al golf, y una mecánica de minas donde el *timing* es clave —ese tiempo de gracia entre destrucción y destrucción—, ‘Kurushi’ tiene tanto de agudo e irrepetible como de atávica pesadilla. La fe en los cubos verdes empuja a mirar al vacío una y otra vez, mientras los *prohibidos* hielan la sangre como el estallido de un relámpago. Instinto, razón, conmoción. En fríos rótulos de blanco sobre negro, entre fracciones algebraicas y medidores IQ, ‘Kurushi’ se graba en el recuerdo dejándonos extenuados, doloridos... y con la auténtica sensación de ser un poco más inteligentes.




i n !

LA SERIE DEL PROFESOR LAYTON

ESTE REPORTAJE ME RECUERDA A UN PUZLE

---

por Pedro J. Martínez



SI UNO DE LOS SIGNOS MÁS ESPECÍFICOS DE LA EVOLUCIÓN ES LA CAPACIDAD DE HACER PASAR LA REALIDAD POR UN FILTRO RACIONAL Y MATEMÁTICO Y, DE ESE MODO, RESOLVER PUZLES CADA VEZ MÁS COMPLEJOS, POSIBLEMENTE HERSHEL LAYTON SEA EL SUPERHOMBRE AQUEL DEL QUE HABLABA NIETZSCHE. LA SERIE ESTRELLA DE LEVEL-5 NACIÓ PARA SER UNA PROLONGACIÓN DE LA FILOSOFÍA NACIDA CON 'BRAIN TRAINING', PERO ACABÓ CONSTRUYENDO UN UNIVERSO PROPIO CON REGLAS MUY PARTICULARES. OLVÍDENSE DE ÁTOMOS, BOSONES Y QUARKS; EL MUNDO LO CONFORMAN LOS PASATIEMPOS QUE RESOLVEMOS A LA HORA DEL TÉ.

BAJO EL SOMBRERO DE COPA (SOBRE HERSHEL LAYTON)

Hershel Layton es el perfecto caballero. A su lado, los jugadores nos sentimos seres asilvestrados, entregados a los lascivos placeres de la carne y a los vicios perniciosos para el espíritu. Layton siempre mantiene la compostura, acude a sus citas con puntualidad británica, y toma el té cuando toca. Cuando hay problemas, toma todas las decisiones correctas, y sale airoso de cualquier reyerta sin ensuciarse siquiera la chaqueta. Atiende cualquier solicitud de ayuda por más impertinente que ésta sea y, mientras resuelve puzles con elegancia felina, ilumina a sus acompañantes con alocuciones precisas y consejos impagables. Si Layton participara en 'Smash Bros.', vencería a todos sus rivales sin más arma que su ágil discurrir y su intachable retórica, grabando en la memoria de cada contrincante su impávida sonrisa de cordialidad. Claro, por eso nunca le invitan. Layton es insuperable, inmaculado, perfecto. Y, a pesar de todo esto, le queremos.

A lo largo de toda la serie que protagoniza el espigado profesor, con su narrativa de enrevesado desenlace pero sencilla moraleja, Layton representa la virtud inquebrantable. Akihiro Hino, CEO de Level-5, lo diseñó como la suma de varias figuras históricas de la ficción: la perspicacia de Sherlock Holmes, el amor por la arqueología y la aventura de Indiana Jones y, en palabras del propio Hino, también de lo que él consideró «los aspectos positivos» de Phoenix Wright. Esta amalgama dio como resultado un personaje predecible, fácil de situar para cualquier tipo de jugador en su *espectro moral*, aunque no exento de carisma. Gran parte del éxito de la serie se debe precisamente al acertado diseño de su personaje emblema: profesor en la universidad ficticia de Gressenheller (Londres) en perenne excedencia, y bohemio trotamundos ávido de resolver cualquier misterio. Así, el profesor logró, con su extravagante e inconfundible sombrero de copa y sus formas elegantes y cercanas, seducir a jugadores de generaciones muy diferentes, tanto veteranos como noveles. Layton no es un superhéroe, es el típico vecino amable al que llamarías cuando tu gato se sube a un árbol o para pedir ayuda

en una mudanza, que siempre saluda atentamente, y del que jamás esperarías que fuese capaz de salvar el mundo. Pero vaya si lo hace.

A pesar de estar constantemente acompañado, los tentáculos de su propia presencia ensombrecen a cualquiera de sus discípulos, empezando por el pequeño aspirante a caballero Luke Triton. Inseparable del profesor desde la tierna edad de diez años en lo que parece un flagrante caso de abandono de menores por parte de sus progenitores pese a que no se hace mención alguna a tal falta de escrúpulos paternos (cojo aire), Luke alberga la ternura de una niñez ingenua, pero afronta los peligros con una valentía impropia. El pequeño ayudante aporta el comentario distendido y la señalización de lo evidente, sin apenas espacio para unas genialidades que son propiedad intransferible del profesor. Casi como un *mi querido* Watson o un Sancho Panza preadolescente, Luke se acomoda en su porción de protagonismo y consigue agradar al jugador en el proceso, haciendo perdonables sus salidas de niño repelente gracias a su insólita facultad de hablar con los animales, una de las escasas sueltas de melena hacia lo fantasioso que se permite la serie.

Las pesquisas de Layton, Luke y el resto de acompañantes ocasionales se centran en convertir en racional lo que parece una evidente demostración de poder sobrenatural. Entre toneladas ▸

Los mejores amigos del hombre del sombrero

Los juegos de Layton comparten muchas constantes que se repiten entrega tras entrega. Una de las más originales es la del animalito que entablaba relación con Luke y se incorporaba al equipo, activando uno de los minijuegos del baúl y ayudando con la localización de monedas con las que comprar pistas. Como permitían ponerles nombre a placer, era habitual bautizarlos con cierta guasa. En mi caso: *Roboperrín* el perro robot, *Jamonete* el hámster orondo, *Picochoti* el loro, *Moby* el pececito de colores y *Pompón* el conejo de orejas gachas. Lamentablemente, no pudieron incorporar a un sexto compañero ya que 'El legado de los ashalanti', la última entrega de la serie, incomprensiblemente no permitió apodar a nuestra ardilla acompañante, llamada Pelusilla de forma invariable. Ay, pero qué poca originalidad.



«LAYTON NO ES UN SUPERHÉROE, ES EL TÍPICO VECINO AMABLE AL QUE LLAMARÍAS CUANDO TU GATO SE SUBE A UN ÁRBOL O PARA PEDIR AYUDA EN UNA MUDANZA»

de puzles desconectados de la trama principal y docenas de personajes intrascendentes aunque encantadores, el grupúsculo de detectives consigue recabar dato a dato la información suficiente para desentramar el engaño, demostrando que lo que parecía pura fantasía no era más que una disparatada cadena de casualidades, o un prodigio técnico del villano de turno. La mayor parte de las veces, la trama peca de sobreelaboración. En las primeras entregas, el gancho de la narrativa cumplía con decoro y servía de hilo conductor para ir de un puzle al siguiente; sin embargo, en las últimas, los pesos se invirtieron: las conversaciones y los tumbos se extendían hasta el hartazgo, abundando en la idea de la explotación de la franquicia, quemada tras nueve entregas (incluyendo *spin-off*, *crossover* y película) presentadas en un ciclo de tan sólo seis años.

Level-5 no se ha hecho famosa precisamente por la mesura a la hora de gestionar la exposición de sus franquicias y personajes más valiosos, y quizá los juegos de Layton, como productos estrella, lo hayan sufrido más que ningún otro. El empacho al que han sometido al fiel seguidor de la saga rozaba lo irritante, quemando su mejor nave en poco más de un lustro y dejando temblando el indescifrable futuro de un sombrero de copa del que han sacado ya demasiados conejos mágicos. No obstante, a este argumento se le podría dar la vuelta: ¿no es acaso la mejor demostración de fortaleza haberse mantenido en pie tras tal vendaval? El desgaste infligido ha dejado tocada la franquicia, sin duda, pero ni mucho menos hundida del todo.



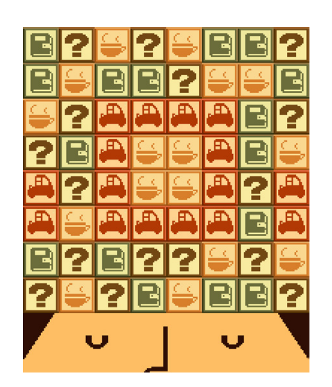
LA INTRASCENDENCIA DEL PICARAT PERDIDO (SOBRE EL PUZLE AUTÓNOMO)

Un mapa de caminos que se cruzan, veinte chismes a meter en una maleta, cuatro niños (uno de los cuales miente), sillas que han de ser apiladas unas sobre otras, collares hechos con abalorios de colores alternos y patrones desconcertantes, mecanismos antiquísimos cuyo funcionamiento sólo conocen civilizaciones ya extintas, dos peluqueros que se cortan el pelo el uno al otro, un tablero de ajedrez que dividir en partes de igual forma y tamaño, cinco líneas de autobuses que siempre tuercen en las intersecciones, una pelota que extraer de un desván lleno de cajas enormes... Para Layton, la vida es un gran puzle que se compone de infinitos puzles pequeños.

La responsabilidad de la jugabilidad de la serie le corresponde a Akira Tago, legendario estudioso de los puzles y prolífico autor de ejercicios de gimnasia mental desde 1966. Con sus más de una veintena de publicaciones de 'Atama no Taisou' (libros llenos de laberintos, acertijos y desafíos mentales), Akira alcanzó tal *status* de genio que Akihiro Hino, celoso director de todo lo que se cueza dentro de su empresa, le puso al mando del aparato de diseño de rompecabezas; incluso le acreditó como *puzzle master*. Los puzles de 'El profesor Layton' son los puzles de Akira, elaborados a imagen y semejanza de los publicados en sus libros: lógica, trampas lingüísticas, redacción minuciosa, dobles lecturas, y un fuerte posicionamiento en torno a la estimulación del pensamiento lateral. Ningún otro juego hasta la fecha había abarcado el puzle desde un punto de vista tan diverso y accesible, de modo que el verdadero desafío fuera el puzle intrínseco, no las reglas jugables que lo mueven, reducidas éstas a su mínima expresión.

Nintendo DS se destapaba como la plataforma perfecta para albergar un videojuego de estas características. Su vocación de mayorías y su predisposición para dar cobijo a títulos que pudieran resultar atractivos para los jugadores no tradicionales se unían a sus obvias particularidades técnicas exclusivas. La pantalla táctil daba una nueva dimensión a los puzles del veterano maestro, añadiendo la posibilidad de deslizar objetos, dibujar rutas y tomar notas de forma ágil y natural. Esto aumentó la diversidad de los puzles de forma extraordinaria, logrando mantener el interés del jugador a lo largo de los más de un centenar de desafíos intelectuales a los que se le sometía con cada entrega.

En la pantalla superior podemos leer la descripción, y en la táctil interactuar o señalar la respuesta elegida al tiempo que ▸



El mito del puzle descargable

Pensados como una manera ingeniosa de mantener la atención durante las semanas posteriores al lanzamiento, los *puzles descargables* acompañaron cada entrega con citas predeterminadas e ineludibles. Las cuatro entregas de Nintendo DS correspondían al usuario a razón de un puzle por semana; sin embargo, las de 3DS subieron la apuesta a un puzle cada día durante un año, agrupados en veinte categorías, convirtiéndose en uno de los aspectos más destacados. Sin embargo, como muchos sospechábamos, se trataba en realidad de puzles almacenados en la memoria del cartucho, que se activan a partir de una fecha concreta vía conexión wifi. El paripé, no obstante, no escatimaba detalles: incluso aparecía una animación de barra de descarga que avanzaba a trompicones. ¡A mí no me la das con queso, Level-5!





suena una melodía que invita a detenerse y tomárselo con cierta calma. Cada fallo resta puntuación en forma de picarats, un medidor que premia la respuesta cavilada y penaliza al que lee el puzle en diagonal y se guía por su intuición: un sistema tan bien diseñado desde su nacimiento que apenas sufrió sutiles mejoras a lo largo de las seis entregas. Los picarats desbloquean contenido progresivamente, pero su pérdida nunca compromete al completista, y el sistema de pistas rescata del atragantamiento y permite progresar al zote. Con sencillez y equilibrio, Level-5 logró granjearse elogios de jugadores con costumbres muy dispares, incluso opuestas.

El contenido extra exhibe igual dosis de esfuerzo en su confección. Los minijuegos del baúl, estructurados en niveles y con un formato más tradicional y elaborado, son una parte inseparable del talante generoso de esta saga de videojuegos: permiten al jugador ensimismarse en ellos y dejar de lado el avance, del mismo modo que se puede acceder a puzles desvinculados de la propia aventura seleccionando "Extra" en el menú principal. Tal cantidad de añadidos, unidos a los desafíos *descargables*, profundizan en su naturaleza de juegos de puzles aderezados con una narrativa disfrazada de aventura pero que no lo es. Los juegos de Layton invitan a resolver un puzle y acto seguido otro más, a echar un vistazo a lo desbloqueado, disponiendo de las suficientes formas de esparcimiento para desatender gustosísimamente las razones que mueven a Layton y su séquito. La fuerte desconexión entre la narrativa y los puzles ha sido duramente criticada, pero es una parte fundamental de su filosofía: los juegos del profesor Layton no son aventuras gráficas ni pretenden serlo, son juegos de puzle que al mismo tiempo te cuentan una historia con cierta interactividad y nada más. Puzles absolutamente autónomos e independientes: cuando entramos en uno, lo demás no existe, y nos importa un pimiento cómo y por qué hemos llegado hasta aquí: todo lo necesario está en el enunciado, el resto es sólo ambientación. De ahí que, para introducir más de cien puzles en el transcurso de una historia, se recurra a situaciones tan deliciosamente absurdas como señalar un objeto *random* soltando el clásico «¡esto me recuerda a un puzle!»

LA PRIMERA TRILOGÍA (SOBRE MANZANAS DORADAS, BILLETES DE TREN Y MÁQUINAS DEL TIEMPO)

Los tres primeros juegos de Layton formaban, cada uno, una esfera narrativa independiente que apenas se conectaba con los otras. En 'El profesor Layton y la villa misteriosa', conocimos a nuestros héroes mientras se dirigían a St. Mystère a bordo de una hortera pero eficaz antigualla bautizada como laytonmóvil (en realidad, un sucedáneo del Citroën 2CV). Una carta, en la que se detallaba que un rico barón había dejado en su testamento toda su fortuna a aquél que fuera capaz de encontrar la "manzana dorada", les había instado a dirigirse hacia allí; aunque la intención del profesor no era enriquecerse, sino esclarecer el porqué de tal comportamiento. Posiblemente, St. Mystère represente en sí misma la idiosincrasia de la serie mejor que ningún otro *setting*: todos los habitantes resultan ser aficionados a los puzles que no dudan en atosigar al profesor y su ayudante con sus cotidianidades, y en el centro de la villa se erige una estrafalaria torre con lo que parecen casas apiladas sin coherencia ni sentido. Así eran los misterios de Layton: sucesos carentes de una justificación racional que finalmente se solucionan de manera inverosímil, pero funcional.

Como juego eminentemente táctil, el debut de Layton y Luke resultó accesible y novedoso. Desplazarse por la villa misteriosa era tan sencillo como golpear con el *stylus*, y el lugar al que había que dirigirse se mostraba constantemente en pantalla. No había barrera alguna al progreso que no fuera la propia destreza del jugador resolviendo cada uno de los puzles. El desenlace, presentándonos al villano de turno —el grotesco Don Paolo—, marcó el terreno para el resto de entregas, y nos enseñó que la narrativa de los juegos del profesor tampoco había que tomársela tan en serio. No obstante, las historias autoconclusivas de los primeros juegos de la serie funcionaban dentro de su contexto desprovisto de trascendencia. La búsqueda de la manzana dorada por la villa misteriosa podría ser un cuento infantil o una película de animación para todos los públicos, algo que contemplamos sin involucrarnos.



Con 135 puzles en el haber, la crítica lo alzó —con alguna reserva— y la publicidad hizo el resto: el éxito pasó de Japón a Estados Unidos, y de allí a Europa, donde arrasó, especialmente en Reino Unido. Había nacido una estrella. Si en algo se nota, una vez se vuelve a él tras haber jugado toda la saga, que se ha quedado anticuado con respecto a sus secuelas, es en los minijuegos del baúl, simples e incluso aburridos. Por suerte, fue lo primero que mejoraron.

'El profesor Layton y la caja de Pandora', el segundo juego de la serie, nos llegó casi dos años después, en septiembre de 2009. A Layton y Luke se les unió Flora Reinhold, a quien conocieron en su anterior aventura. Flora se incorpora al grupito protagonista en un discreto segundo ▸



(¿o tercer?) plano, aportando dulzura y maneras de niña buena mientras presencia atónita los vaivenes del maestro y el aprendiz. Esta vez, la investigación gira en torno a una misteriosa caja Elísea, una pequeña urna de la que se dice que causa la muerte de aquél que la abra, según le informó su mentor, el misteriosa caja se volvía aún más enrevesada y siniestra. No sólo se multiplicaban los escenarios: también los personajes secundarios, que resultaban vitales para el desarrollo. Si bien 'La villa misteriosa' se mostraba acotada y sencilla, 'La caja de Pandora' tomó aire y se explayó sin perder los rasgos distintivos: final feliz y

«LAS HISTORIAS AUTOCONCLUSIVAS DE LOS PRIMEROS JUEGOS DE LA SERIE FUNCIONABAN DENTRO DE SU CONTEXTO DESPROVISTO DE TRASCENDENCIA»

La diva o la vida

Level-5 no desaprovechó ocasiones para expandir los horizontes de su serie. Entre un buen número de productos que no salieron de Japón, como novelas, mangas y alguna que otra aplicación de móvil, sorprendió que 'El profesor Layton y la diva eterna', película de animación de noventa minutos, finalmente llegara a Occidente (e incluso a España, perfectamente doblada). Producida, cómo no, por P.A.Works —los mismos que realizan las escenas animadas en los juegos—, la historia se sitúa poco después de 'La llamada del espectro', y versa sobre una joven cantante de ópera que dice haber encontrado la vida eterna. Sin ser un prodigio del ritmo, lo cierto es que la cinta logra recoger la esencia de la franquicia y plasmarla sin apoyo de puzles jugables, pese a los leves intentos de involucrar al espectador.

doctor Schrader, en una misiva.

Esta segunda entrega dio un salto cualitativo en cuanto a guión. En lugar de confinar toda la trama a un solo escenario, se sucedían etapas diferenciables, y la trama adquiría nuevas ramificaciones con cada descubrimiento. Tras llegar a casa de Schrader y encontrarle tirado en el suelo sin signos de vida, las pistas les llevarían a tomar el maravilloso Molentary Express, el único tren que —según dicen— llega a la ciudad fantasma de Folsense, íntimamente relacionada con la caja Elísea. Sin embargo, para llegar hasta allí se hacía necesario investigar por los vagones y detenerse en Dropstone, donde la historia de la resolución elegante aunque (aún más) imposible de creer.

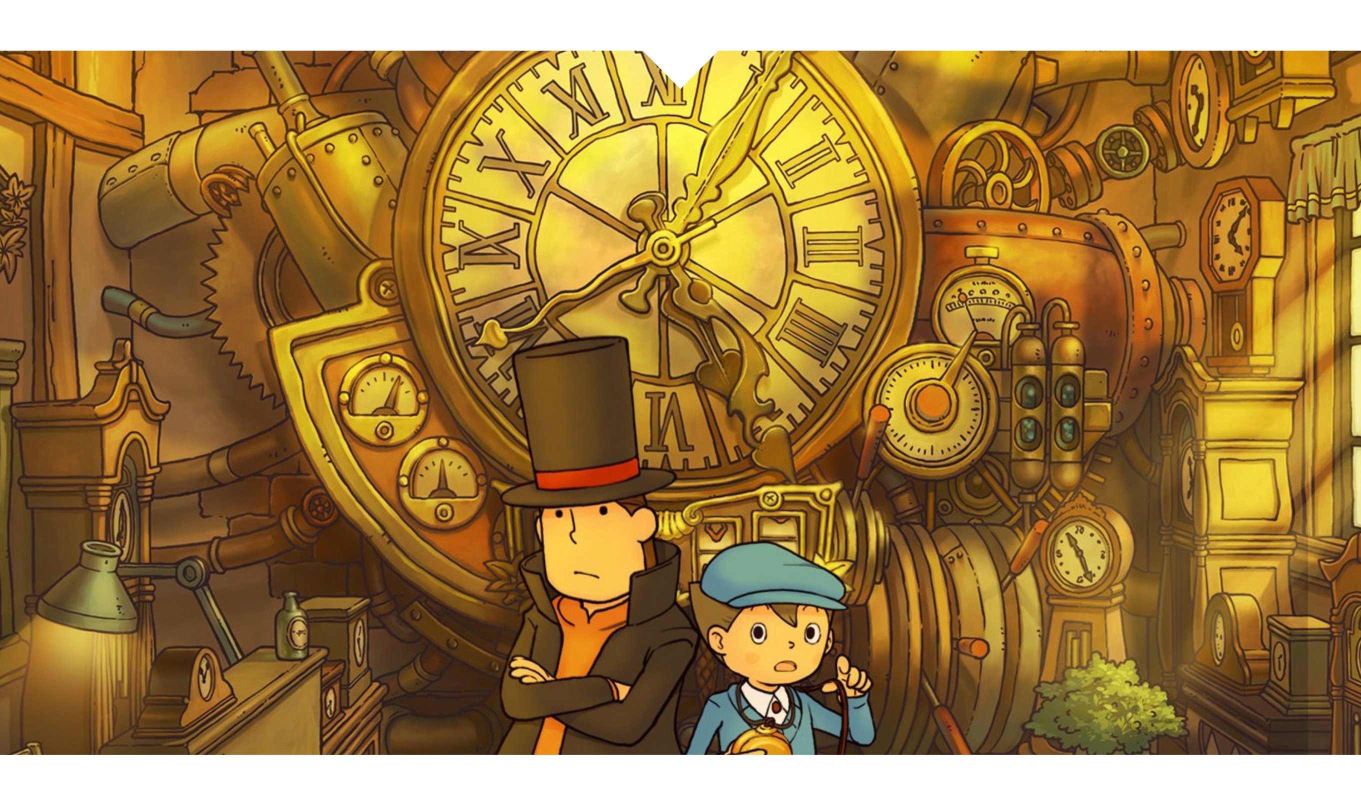
'La caja de Pandora' trajo consigo 138 puzles, un perfecto doblaje al español, y unas aplicaciones dentro del menú-baúl mucho más interesantes. Sus cuatro millones de unidades vendidas *around the world* lo confirmaron como un superventas, y Level-5 pudo verificar que tenía entre manos su particular gallina de los huevos de oro. Pero, antes de matarla a estrujones, el huevo más brillante y dorado estaba aún por venir.

Con 'El profesor Layton y el futuro perdido', la saga alcanzó el clímax. Hasta entonces, Layton y Luke aparecían en la narración de forma siem-

pre tangencial, como agentes externos que acudían curiosos a una fiesta ajena y acababan siendo los reyes del mambo. Por el contrario, el tercer juego de la saga planteaba una relación mucho más íntima entre nuestros protagonistas y el punto de partida. ¿Cómo iba ser de otra forma, si todo empezaba con un mensaje del Luke del futuro?

Si recopilamos todos los misterios troncales de los juegos de Layton (sí, también los de la segunda trilogía) y los colocamos ordenados, seríamos capaces de advertir con mucha facilidad los puntos en común: los vicios repetidos, las aseveraciones complacientes o las emociones yuxtapuestas a la pseudociencia recurrente. Sin embargo, 'El futuro perdido' se atribuye méritos únicos, pues es el único juego de la saga donde las circunstancias superan a Layton y lo desnudan sentimentalmente, y con él al jugador, ya de por sí incapaz de seguir los agudos razonamientos del profesor, siempre con un pie por delante. Quizá el tema de los viajes en el tiempo al Londres del futuro y el Layton mafioso que habita en él se tome más licencias de la cuenta en su resolución, racional en líneas generales aunque con flecos irresolubles en su faceta más emotiva, más relacionada con el pasado de Layton y Don Paolo; pero, admitiendo que la narrativa de 'El profesor Layton' no admite un análisis formal sin deformar sus intenciones, el resultado puede ser considerado inmejorable.

Y seamos francos: si algo aprendimos de las historias de Layton es que la cadena de razonamientos que las mueven no importa si el impacto emocional se logra transmitir, si éste es efectivo y no cae en sensiblerías. Ahí es donde 'El futuro perdido' vuelve a ganar la partida. Podría haber sido el broche perfecto para la serie, con 168 rompecabezas y la posibilidad de tomar notas durante los puzles —algo no por sencillo menos trascendente y que, por supuesto, se mantendría para el resto de entregas—, proporcionándole a continuación un merecido descanso hasta que las mentes creativas de Level-5 encontraran nuevas formas de explorar su jugabilidad. Por desgracia, no se impuso el sentido común. ▶







LA SEGUNDA TRILOGÍA (SOBRE FLAUTAS MÁGICAS, VIEJOS AMIGOS Y CIVILIZACIONES OLVIDADAS)

La cuarta entrega, 'La llamada del espectro', nació tocada. La primera trilogía había acabado muy bien y, dada la escasez de asuntos pendientes (dijera lo que dijera Hino), nadie tenía demasiado interés en saber qué fue de Layton antes de su primera aventura junto a Luke —y esto es algo que teníamos muy hablado en internet; pregunten, pregunten por ahí—. No obstante, los ávidos de puzles lo esperábamos como si no hubiese un mañana: la idea de confrontar el bagaje adquirido con 170 nuevos rompecabezas es siempre seductora. Si nos atenemos a esto, Level-5 podría haber seguido sacando juegos de Layton como churros, como una edición semanal de nuestra revista favorita de pasatiempos. El problema, claro, es que es bastante más que eso.

'La llamada del espectro' es, en estricto orden temporal, el primer juego de la serie, en el cual Layton y Luke se conocen y se hacen inseparables. Tras la intensidad de 'El futuro perdido', esta cuarta entrega supone una vuelta a la sencillez de la primera: un pequeño pueblo llamado Misthallery que un supuesto monstruo gigante destruye cuando se le invoca tocando una flauta. Las novedades con respecto a juegos anteriores eran esencialmente cosméticas. Emmy Altava, alegre ayudante del profesor en la universidad, se unía en su expedición para quedarse, haciendo gala de optimismo, derrochando energía y suscitando preguntas: ¿por qué no había referencia alguna a esta chica en los primeros juegos, cuando son cronológicamente posteriores?

En cualquier caso, ese y otros interrogantes se mantendrían en suspenso a lo largo de toda la nueva trilogía, formando un arco argumental que, como pudimos comprobar más adelante, explotaría en el último videojuego de la serie; un arco por el que esta cuarta entrega pasa de puntillas, porque va a lo suyo. De todas las escenas finales de los juegos de Layton, la de 'La llamada del espectro' es sin duda mi preferida. En general, el título no mostraba ninguna novedad que justificara acudir al pasado de Layton, y sólo parecía contribuir al deterioro (por manoseo) de la serie; pero la pequeña historia detrás del monstruo y el pueblo, así como las lecturas que permitía su resolución, contribuían a que olvidáramos fácilmente la falta de creatividad que mostraban algunos aspectos, como esos minijuegos del baúl, tan similares a los de la tercera entrega, o que se prescindiera del extra London Life en la versión europea.

'El profesor Layton y la máscara de los prodigios' supuso la mudanza de la serie a 3DS y, como si de brujería se tratara, la serie se contagió de la desidia con que Nintendo había tratado a su vigente plataforma portátil. El énfasis cambió de bando: los vaivenes argumentales se apoderaban de la experiencia, convirtiendo el título en una aventura conversacional inter- ▸



minable salpicada con puzles (menos que en la cuarta entrega, *tan solo* 150). Por primera vez en la serie, el juego no se proyectó como *stand-alone*, sino como un eslabón intermedio, subordinándose ligeramente a la entrega anterior y en demasía a la que estaba por venir.

Dejando a un lado los puzles, cuyo pedigrí —si no tenemos en cuenta algún reciclaje de más en las primeras entregas— está fuera de toda duda a lo largo de la saga, la quinta entrega es sin duda la decepcionante. Como queriendo regodearse en el nuevo soporte y su capacidad 3D, una historia sencilla se extendía a base de escenas y diálogos eternos con personajes que suscitaban apatía. Descole, el villano de esta nueva hornada de juegos, tampoco parecía haber venido para cambiar nada: su antifaz, su capa y su porte afrancesado sólo daban colorido a una historia que se ramificaba más de lo conveniente. Los sucesos de Montedore, donde un extraño caballero enmascarado realiza prodigios increíbles que atraen la atención de turistas y curiosos, se entremezclan con los recuerdos de un juvenil y descuidado Layton, quien, con la ayuda de su gran amigo Randall, descubrió años atrás los restos de una desaparecida civilización: los ashalanti.

Por primera vez, la resolución de un título de la serie acaba con un *cliffhanger*. Sí que se resuelve lo inmediato, los poderes de la máscara y los sucesos del pasado del profesor y Randall; pero todo queda supeditado a una trama cuya enjundia engloba los hechos de los tres juegos, así como de la película 'La diva eterna'. De esta manera, Level-5 trataba de sostener narrativamente una serie a la que le quedaba muy poco por decir, a costa de erosionar una franquicia que, como sus ventas indicaban, con cada entrega se agotaba más y más.

'El profesor Layton y el legado de los ashalanti' aprovechó el erial que dejó la quinta entrega para construir un final megalómano que, a base de fuegos artificiales y platillos, diera sentido a una trilogía-precuela sembrada de dudas, como ya hicieran 'La venganza de los sith' o 'La batalla de los Cinco Ejércitos'. Lo consigue, por supuesto; pero, al igual que los filmes mencionados, deja la sensación de que no merecía la pena. Ante la imposibilidad de mejorar sustancialmente las reglas y principios de un

«ANTE LA IMPOSIBILIDAD DE MEJORAR LAS REGLAS DE UN SISTEMA DE PUZLES DEMOSTRADAMENTE BRILLANTE, LOS ESFUERZOS SE VOLCARON EN DOTAR A LA NARRATIVA DE UNA MAYOR TRASCENDENCIA»

sistema de puzles (165 esta vez) demostradamente brillante, los esfuerzos se volcaron en dotar a la narrativa de una mayor elaboración y trascendencia: loable tarea que, no obstante, convertía las transiciones entre puzles en algo denso y aburrido que pervertía las intenciones iniciales de la serie.

Tras los acontecimientos del penúltimo juego, Layton, Luke y Emmy se ven inmersos en un conflicto a tres bandas: a la rivalidad Descole-Layton se une una enorme organización al borde (de fuera) de la ley llamada Targent, dirigida por un tal Leon Bronev, que mantiene el control de las ruinas de la civilización perdida ashalanti. Como es natural, este tipo de pugnas hacen extraños compañeros de cama y, tras pasearse por medio mundo y conocer asentamientos tan extraños como un poblado *western* o islas tropicales inundadas de huevos decorados, los sucesos se precipitan. Se intuye la intención, al igual que en 'El futuro perdido', de volver sobre la identidad de Layton y los fundamentos de su condición de genio de la arqueología, pero si en el final de la primera trilogía eran los detalles los que matizaban al profesor, en la segunda son los cimientos, agitados con violencia, los que se tambalean.

Sin duda, 'El legado de los ashalanti' es el más ambicioso de toda la serie. Pero si éste era su as en la manga, entonces hay algo que nos ha quedado claro: los juegos de 'El profesor Layton' no se pueden sostener por su narrativa; al menos, no a ese ritmo de publicación. Ni siquiera por su factura artística, siempre impecable. Mentiría, sin embargo, si no dijera que los puzles fueron refinándose poco a poco. Cada juego incidía de manera sutil en aspectos ligeramente diferentes: a veces tocaba lógica, otras veces matemáticas y otras, acertijos. Resulta difícil encontrarles pega alguna, y por eso duele tanto esta explotación sin sentido de la que, por otra parte, no es imposible recuperarse. La senda, eso sí, tendrá que ser distinta; entonces veremos si el recorrido de la franquicia es tan corto como nos han hecho creer o, por el contrario, Level-5 es capaz de exhibir ese ingenio que insuflaron a su personaje estrella. ▸



TAPICES DE UN LONDRES DESCONOCIDO (SOBRE EL ARTE DE EL PROFESOR LAYTON)

«Esto no tiene por qué ser un juego». Akihiro Hino transmitía de esta forma a su equipo que no quería una jugabilidad disruptiva que entorpeciese el avance y, en consecuencia, el disfrute de su obra: quería que progresar fuese fluir, que el jugador supiera en todo momento a dónde debía ir, llevándole de la mano de un escenario a otro, de un diálogo al siguiente y de una escena animada al puzle que tocara a continuación. De esa forma, se volvía más sencilla y agradable la tarea de mostrar su *Londres* contemporáneo, su urbe mecida por un anacronismo clasicista y tradicional. Se trata de una fotografía falsa, de un universo quizá paralelo pero al mismo tiempo coherente, como si desde los cincuenta hasta nuestros días la evolución tecnológica y su implantación en el día a día hubieran sido más suaves, mucho menos agresivas con las costumbres británicas y, por extensión, las de cualquier otra zona visitada. Lo *steampunk* se da la mano con lo renacentista, tanto en lo estético como en las costumbres y las relaciones sociales, libres de *hooligans* y de tecnologías de la información.

Level-5 recurrió a P.A.Works para las animaciones, esto es, vídeos insertados en ciertos puntos de la trama que muestran con calidad cinematográfica exquisita las escenas más interesantes y los descubrimientos esenciales para el devenir de los acontecimientos. Si bien los juegos de Layton son juegos de discurrir, el refuerzo visual y auditivo se antoja, cuanto menos, capital para inculcar en el jugador el tono y el ritmo adecuados. Los segundos de suspense entre que indicamos la respuesta a un puzle y se nos informa del acierto/error insisten en ello: a Layton se juega siendo cuidadoso, repasando la trama con los resúmenes añadidos periódicamente en nuestro baúl y recreándonos con el entorno y los diferentes personajes. Correr no lleva a ninguna parte.

Tomohito Nishiura, director de sonido y compositor *in-house* de Level-5, desarrolló cada una de las melodías que suenan a lo largo de la serie, con la coherencia como eje fundamental de su obra. Aunque difícil de retener en la memoria —quitando un par de temas, los más familiares—, el trabajo de Nishiura con sus más de cien instrumentales llenas de vientos suaves, solos de violín y acordeones parisinos resulta placentero tanto por su *tempo* variante, adaptándose a las emociones dominantes del instante, como por su contención: pocas veces la música robará protagonismo a otros aspectos. Sin embargo, funciona sobradamente como elemento aislado, como atestiguan las ventas en Japón —único país donde se editan— de estas bandas sonoras en formato CD. Sus característicos arreglos, difíciles de etiquetar aunque a caballo entre orquestales y la *chanson française*, sonaban más afinados con cada nueva entrega,

«SI BIEN LOS JUEGOS DE LAYTON SON JUEGOS DE DISCURRIR, EL REFUERZO VISUAL Y AUDITIVO SE ANTOJA CAPITAL PARA INCULCAR EN EL JUGADOR EL TONO Y EL RITMO ADECUADOS»



recuperando partituras y reinterpretando una y otra vez sus fragmentos más emblemáticos.

Con el salto al 3D y, por supuesto, el aumento de resolución que traía consigo el cambio generacional, los escenarios ganaron en detalles y animaciones, reforzando el ambiente bucólico pero sin apartarse un centímetro de su línea. Los personajes incrementaron su número de animaciones durante los diálogos, con un modelado tridimensional discutible, pero ganando en expresividad y dinamismo. El cuidado artístico y técnico se reflejaba tanto en las portadas, especialmente en las ediciones europeas —de las que Hino discrepó hasta el paroxismo de forma incomprensible—, como en el intachable doblaje de las escenas animadas y las conversaciones más importantes. En realidad, el mundo de Layton siempre fue más estrafalario que onírico, lleno de secundarios dibujados con formas imposibles que se retuercen cómicamente, pero rasgos como ésos no atentaban contra su naturaleza refinada porque, en su mundo, tienen sentido: el estereotipo ayuda comprender un universo pequeño donde cada uno tiene una función específica y nadie tiene más aristas de la cuenta. Que Layton no se quite (casi) nunca su sombrero de copa dice más en sí mismo que cualquier cosa que podamos contar. ▶

Dos son multitud

'Layton Brothers: Mystery Room' salió en 2013 como *spin-off* de la serie pese a que, en su concepción original, iba a ser parte de la franquicia 'Atamania' (juegos producidos por Level 5 basados en puzles de Akira Tago en su primera entrega y de Paul Sloane y Desmond MacHale en su segunda). Tras varios titubeos, decidieron asociarla a su propiedad intelectual más valiosa y de la nada nació Alfendi Layton, hijo de Hershel y joven genio de cabellos revueltos que trabaja investigando crímenes en Scotland Yard junto a Lucy Baker. Desconectado del todo de la filosofía (e incluso la estética) de la serie madre, se centra en charlar, husmear por los escenarios y encontrar pruebas, relegando cualquier coincidencia a la más pura casualidad.

Diferente fue el caso de 'El profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney'. Tradicionalmente, Capcom siempre ha visto con buenos ojos las colaboraciones y los *crossovers* (véanse los conocidos ejemplos con Marvel, SNK o Namco), por lo que no es de extrañar que dos franquicias tan diferentes pero con tantos seguidores en común probaran suerte uniendo sus universos incompatibles sólo en apariencia. Por desgracia, mientras alternan capítulos y protagonismo, Wright y Layton se estorban, se roban metraje y se hacen más pequeños el uno al otro, realzando sus defectos a lo largo de un título que estira en demasía una trama sencilla aunque eficaz.



¿Es ‘El profesor Layton’ una franquicia agotada? Posiblemente no del todo, pero sin duda su aura de distinción ha quedado tan en entredicho que cualquier movimiento en falso podría ser el último. Resulta difícil creer que el futuro ‘Layton 7’, nacido como *role playing puzzle* y mutado a juego de cartas para *smartphones*, pueda ser la reinvención que necesitan la serie y el personaje; más bien huele a jubilación parsimoniosa con serias trazas de sacacuartos. Si ésta es la filosofía empresarial en boga, explotar lo bueno hasta que no sepa a nada a base de engullir a dos carrillos, que detengan el tren de la industria y repartan biodraminas antes de continuar. Las seis entregas principales de la serie son, individualmente, grandísimos juegos, y así lo atestiguan sus puzles y su extremo cuidado; pero todas juntas te hacen sentir como cuando excedes en el pedido en ese maravilloso *buffet* que cobra dos euros por cada plato sin terminar. No obstante, ‘El profesor Layton’ fue una de las mejores cosas que le han pasado al medio en los últimos diez años, así que imaginaos lo duro que resulta solicitar su deceso; pero, si esto ha acabado, que no le mareen con cartas, *crossovers* y baratijas para móviles: no es justo que muera sepultado por un puzle que ni él mismo podría resolver.



Puzles exógenos

por Elena Flores



Por fin consigo llegar al fondo de la mazmorra. Saco la llave de mi bolsillo y la encajo en la cerradura frente a mí. Las cadenas que bloqueaban el camino se deshacen con un ruido serpenteante. Me cubro la boca con la túnica para evitar inhalar el polvo que desprende el muro elevándose, haciendo las veces de puerta. Del interior de la sala llega un hedor pútrido que consigue abrirse paso a través de la tela que sostengo contra mi cara. Entorno los ojos, intentando ver, pero no distingo nada más allá de la negrura que lo envuelve todo como un manto pesado y agobiante. Una densa y pegajosa neblina flota por el suelo, formando siluetas que recuerdan a garras y que aumentan mi miedo y mi incomodidad. Vuelvo a descubrir mi boca e inhalo un par de veces. El olor es soportable. Doy un paso tembloroso, y luego otro, hasta que cruzo la puerta. Inmediatamente, toda la habitación tiembla como si hubiese sido sacudida por un gigante furibundo. Me giro y descubro el motivo: la puerta de piedra ha vuelto a caer, ocupando su posición inicial y eliminando cualquier posibilidad de huída. Noto la atmósfera, pesada y agobiante, a lo largo de todo mi cuerpo, como si centenares de seres reptasen por mis brazos y piernas. Cierro los ojos e intento relajarme, pero entonces, suena el ruido…

Rac, rac, rac, rac, rac, rac, rac.

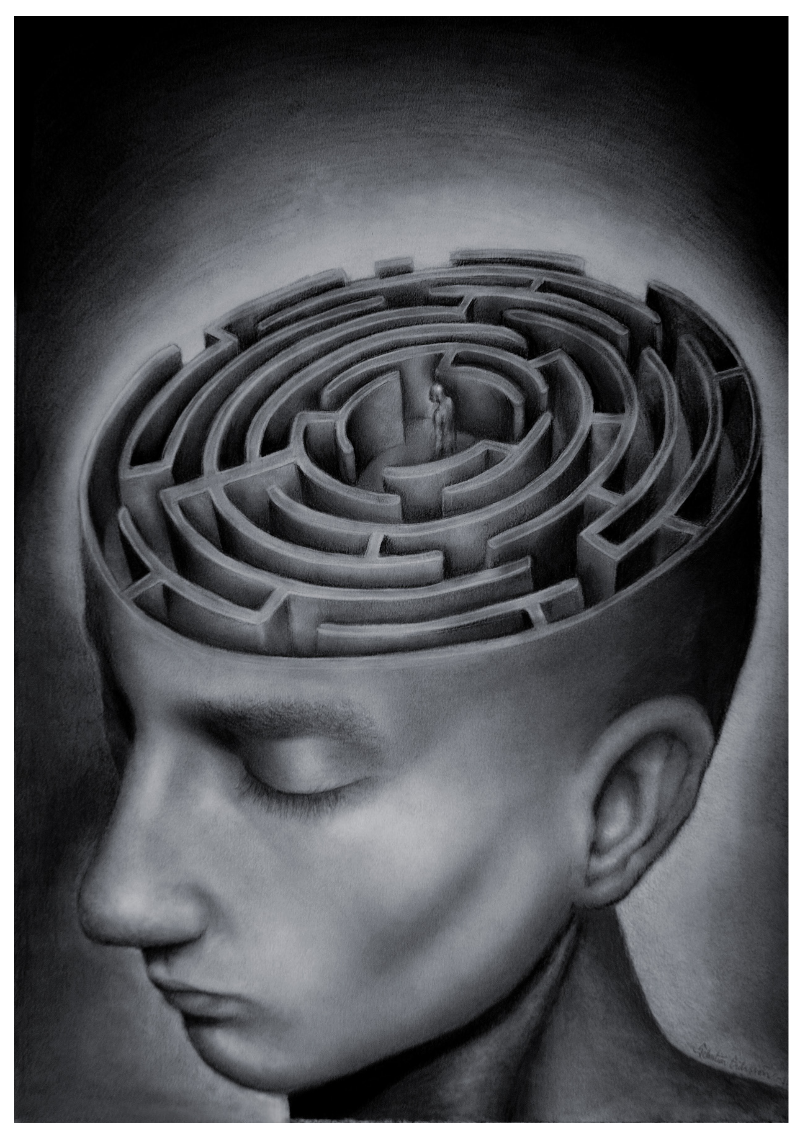
Algo está arrastrándose en esta misma habitación, junto a mí. Noto como una arcada de pánico sube hasta mi garganta y empiezo a correr totalmente a ciegas, con los brazos extendidos. Choco contra una pared y me giro, pegando la espalda a ella. Mis ojos se han acostumbrado ligeramente a la oscuridad y soy capaz de intuir el perfil de varias columnas dispuestas en círculo. El ruido sigue sonando de forma rítmica, formando un macabro ritmo con mi corazón desbocado. Recorro la sala con la mirada, esperando encontrar a la criatura que me acecha y preparándome mentalmente para mi muerte, pero no veo nada.

Tras unos minutos, consigo vencer el miedo, y me aventuro a investigar la zona. No hay ninguna puerta u orificio que pueda servir de salida, ni ningún objeto oculto que esté pasando por alto. Los minutos se vuelven horas, y el pánico da paso al hastío. El sonido rítmico no ha cesado desde que entré, y mantiene su cadencia y su volumen, pero no el control paralizante que ejercía sobre mí. Consulto mi mapa numerosas veces, golpeo las paredes con mi espada, lanzo todo lo que llevo encima buscando que se produzca alguna reacción, pero no ocurre nada. Estoy encerrada en lo más profundo de una mazmorra que huele a muerte y putrefacción, con algún bicho que se empeña en jugar al gato y al ratón, y no sé qué tengo que hacer para salir de aquí.

ILUSTRACIÓN: ELENA FLORES

El hecho de que el género del puzle en el videojuego naciera sin grandes pretensiones de complejidad en lo que a mecánicas se refiere no estuvo reñido con su eficacia a la hora de divertir en sus etapas más tempranas. Echando la vista atrás, es imposible que no hayamos, al menos, matado un par de horas con una partida de ‘Tetris’, un par de intentos al ‘Buscaminas’, o que incluso echásemos cinco duros a una recreativa de ‘Puzzle Bobble’ para descargar, años después, alguna de sus decenas de versiones clónicas para móvil.

A pesar de ser clásicos emblemáticos, dichos ejemplos únicamente arañan la superficie de un ▶



▲ *Artwork:* *Sebastian Eriksson*

género cuyas fronteras se han emborronado y redibujado numerosas veces a lo largo de la vida de esta joven industria. La palabra puzle se sigue usando para clasificar todos aquellos títulos que plantean acertijos y rompecabezas, o aquellas mecánicas secundarias que requieren, por norma, dosis parejas de exploración, recopilación de información u objetos y el posterior devanado de sesos para unirlo todo y poder seguir avanzando; pero ¿qué ocurre cuando dichas mecánicas son mucho más sutiles, y no un impasse explícito en el título? Esta faceta del puzle, que de entrada puede parecer obviable, juega un papel fundamental en el proceso de estructuración del videojuego.

Durante nuestros viajes virtuales, independientemente del género en el que se enmarquen, superamos numerosos retos de dificultad despreciable: cómo alcanzar la siguiente ciudad, dónde se encuentra un personaje, qué arma usar, qué camino tomar primero... Dichos problemas tienen una dimensión tan reducida que en el ámbito del diseño no son considerados puzles, por lo que el correspondiente diseñador no elabora un acertijo como tal. No hay instrucciones, ni información que recopilar, ni un punto en el que interactuar con los potenciales elementos de resolución. ¿Qué pasa entonces cuando en el juego surge un puzle que no estaba planteado, cuando el jugador crea el problema al sobredimensionar una solución que, a luces del diseñador, es trivial?

La consecuencia inmediata de la incapacidad de resolver un problema es la frustración: un concepto que, en el mundo del desarrollo de videojuegos, puede desequilibrar desastrosamente la balanza de la jugabilidad si no se maneja con cuidado. Tenemos, además, una carga negativa añadida: no sólo no sabemos resolver un problema, sino que desconocemos cuál es el problema. ¿Se ha producido un bug? ¿Habrá que cargar partida y repetir cuidadosamente todos los pasos que nos han llevado

hasta allí porque no hemos hecho u obtenido algo imprescindible? ¿He olvidado algo que leí previamente? ¿He gastado algo que necesitaba guardar?

Resulta aterrador para el diseñador pensar que su trabajo tenga agujeros que puedan dar lugar a este tipo de situaciones. ¿Cuál es la solución para evitar que esto ocurra? Manteniendo la jugabilidad y el entorno iniciales, coger de la mano al jugador y decirle en todo momento por dónde debe ir y qué debe hacer parece la única solución, pero no lo es: no sólo porque asumir el papel de controlador omnisciente dinamita por completo la curva de dificultad del juego, sino porque estaríamos eligiendo una postura equivocada. Estos conflictos no son motivo de una decisión de diseño, como puede parecer a priori. Los puzles que crea el jugador —los puzles exógenos— están irrevocablemente unidos a otro concepto diferente: la construcción y la narrativa del mundo de ficción.

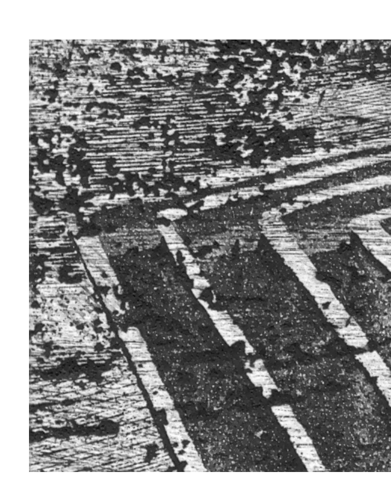
A la hora de desarrollar un videojuego, si elegimos una ambientación realista, es necesario seguir cierto proceso de documentación y evitar determinadas licencias que pueden ser muy útiles a la hora de conducir la narrativa por donde más nos interese, pero totalmente inverosímiles en un mundo que trata de replicar la realidad. Así pues, hechizos, dioses omnipotentes u otros elementos irreales no tienen cabida aquí. En un universo fantástico, la construcción y conducción parecen mucho más sencillas por, precisamente, poder introducir elementos inexistentes e ilógicos que nos dan mucha más libertad a la hora de acotar la trama, pero conforme nos alejamos de la reproducción de la realidad más pura, entra en juego una pieza que no podemos controlar: el propio jugador, ése que crea acertijos donde nosotros no queremos ponerlos, malinterpreta nuestras instrucciones, y es incapaz de advertir cosas que a otras personas le resultan tremendamente obvias.

¿Por qué ocurre esto? La obra del filósofo checo Lubomír Doležel puede darnos la respuesta. En ella, examina diferentes teorías acerca de los mundos posibles y la narrativa ficcional, y presenta —descrito a continuación de manera muy simplificada y resumida— dos pilares fundamentales que sustentan cualquier elemento de ficción: la semántica intensional y la semántica extensional; conceptos que son mucho más sencillos de lo que a priori puede parecer.

Si queremos describirle a alguien un unicornio, probablemente usemos una frase similar a «es como un caballo, pero con un cuerno en la frente». Ese conjunto de características que separan al elemento que referenciamos de otro elemento existente en la vida real conforma la semántica intensional. La semántica extensional engloba el resto, las partes del elemento que no necesitan ser matizadas o descritas porque podemos acceder a ellas mediante una referencia directa a la realidad. Es imprescindible, por supuesto, que el receptor del elemento fantástico posea el conocimiento referido a la semántica extensional: si le damos esa explicación a alguien que jamás ha visto un caballo, no va a entender nada. ▶



«EL JUGADOR SE CONVIERTE EN CONSTRUCTOR DE LA OBRA, PARADÓJICAMENTE, CUANDO ÉSTA YA ESTÁ FINALIZADA, EN UN MANO A MANO JUNTO AL DISEÑADOR, DEL QUE MUCHAS VECES NINGUNO DE LOS DOS TIENE CONSTANCIA»



Así pues, el jugador se convierte en constructor de la obra, paradójicamente, cuando ésta ya está finalizada, en un mano a mano junto al diseñador, del que muchas veces ninguno de los dos tiene constancia. Debido a este desfase temporal, surgen las dificultades en el diálogo entre ambas partes:

La semántica extensional va implícita en el juego porque se presupone que es obvia, ya que el jugador aporta su conocimiento previo de la realidad para completar toda esa narrativa. El diseñador aporta la semántica intensional, pero obviamente, al presentar el videojuego un recorrido, el descubrimiento de la misma es paulatino. La semántica extensional, por tanto, se convierte en algo difuso y quizá probable: no sabemos si un elemento emulará la realidad pura hasta que demos con él y lo comprobemos empíricamente.

Dos semanas llevaba ya en la maldita mazmorra. Podría describirte con total detalle cualquier rincón de esa sala si me lo pidieses: el motivo que formaban las piedras del suelo, las hojas de las plantas medio podridas que un día lucharon por brotar en la base de las columnas, la partitura que componía el dichoso rascar... Era desesperante. Estaba claro que yo no era la elegida para salvar aquella tierra, y a pesar de que me negaba a darme por vencida, la desesperanza y el aburrimiento estaban a punto de ganarme esa partida. Entonces, sucedió algo maravilloso:

—¡Hola! ¿Qué estás haciendo?

—Hola. Pues nada, jugar.

—Qué juego más aburrido, ¿no? Estás todo el rato dando vueltas ahí a oscuras.

—Es que no sé qué tengo que hacer. Hay un bicho que tengo que matar, pero no sé dónde está ni cómo hacer que aparezca.

—¿No tienes ninguna pista?

—Pues en el manual del juego viene un dibujo, y creo que es una especie de araña.

—Ah, pues si es una araña... habrás mirado en el techo, ¿no?

—...

Gohma, la "araña parásita blindada", se estaba paseando tranquilamente por el techo de la mazmorra mientras yo corría en círculos unos metros por debajo de ella durante horas y horas. Al fijar la vista en ella, me devolvió la mirada con su único ojo, de forma burlona, y saltó a mi encuentro chasqueando sus pinzas. Con una mezcla de alivio, desesperación y profunda vergüenza (tendría que asegurarme de que las gestas que narrasen mis hazañas no recogiesen que un niño de cinco años tuvo que acudir a mi rescate), agarré mi espada y me dispuse a darle muerte a semejante ser. Con cada golpe que le atestaba, una voz resonaba en mi cabeza: «¡Una araña! ¡Una araña! ¡Las arañas están en el techo! ¿Se puede ser más imbécil?»



Dado que el diálogo entre diseñador y jugador es asíncrono, es imposible que el primero acuda en ayuda del segundo ante uno de estos agujeros extensionales. De nuevo, la solución sería incurrir en una descripción eterna y exhaustiva del universo para evitar que el jugador se pierda, pero ¿en qué cabeza cabe recopilar y exponer todas y cada una de las leyes que rigen la realidad para presentarlas en un videojuego? Además de ser una utopía, estaríamos amputando la faceta constructora del jugador, una de las extremidades que aguantan la diversión del juego. La capacidad de explorar, deducir y avanzar quedaría eliminada en un entorno totalmente controlado, y el juego perdería gran parte de su significado para pasar a ser una suerte de narración pseudointeractiva.

Es complicado manejar este concepto, ya que una postura extrema —bien por exceso o bien por defecto— del diseñador, llevaría inevitablemente a la frustración del jugador, con el correspondiente peligro de abandono del juego, y a pesar de que asumamos una posición más moderada, no garantiza que nuestro receptor no vaya a incluir una buena ración de puzles exógenos por cuenta de la casa. ¿Es algo malo? En absoluto. Dejar abierta la puerta de la incertidumbre ante la reacción del jugador es algo necesario. Perderse para luego encontrarse no deja de formar parte del sistema logro-recompensa, independientemente de quién sea el creador del acertijo. Además, un atasco puntual puede convertir un pasillo en una encrucijada, y motivar otros comportamientos muy valiosos para el diseñador y muy divertidos para el jugador, como la exploración de zonas opcionales, realización de misiones secundarias o incluso búsqueda exhaustiva de coleccionables.

No importa lo cerradas y pulidas que sean las mecánicas, lo bien equilibrada que esté la curva de dificultad o la consistencia de la narrativa del universo: el jugador puede llegar y, sin siquiera tener la intención, abrir una brecha en nuestro sistema en el punto menos esperado. No es un receptor pasivo cuyas libertades se limitan a la capacidad de decidir, sino un elemento más de nuestra creación, absolutamente impredecible y fuera de nuestro alcance, como un niño pequeño con energía ilimitada que corre en círculos alrededor de la maqueta de trenes a la que has dedicado tantísimas horas mientras rezas mentalmente para que no rompa nada.Y aunque, como diseñador, esta idea resulta aterradora, y como jugador tengamos, por norma general, poca tolerancia a la frustración, así son los videojuegos. Así de maravillosos. ¡Que vivan los puzles exógenos!

LA HERENC
DE TETRIS

por Israel Fernández

CIA



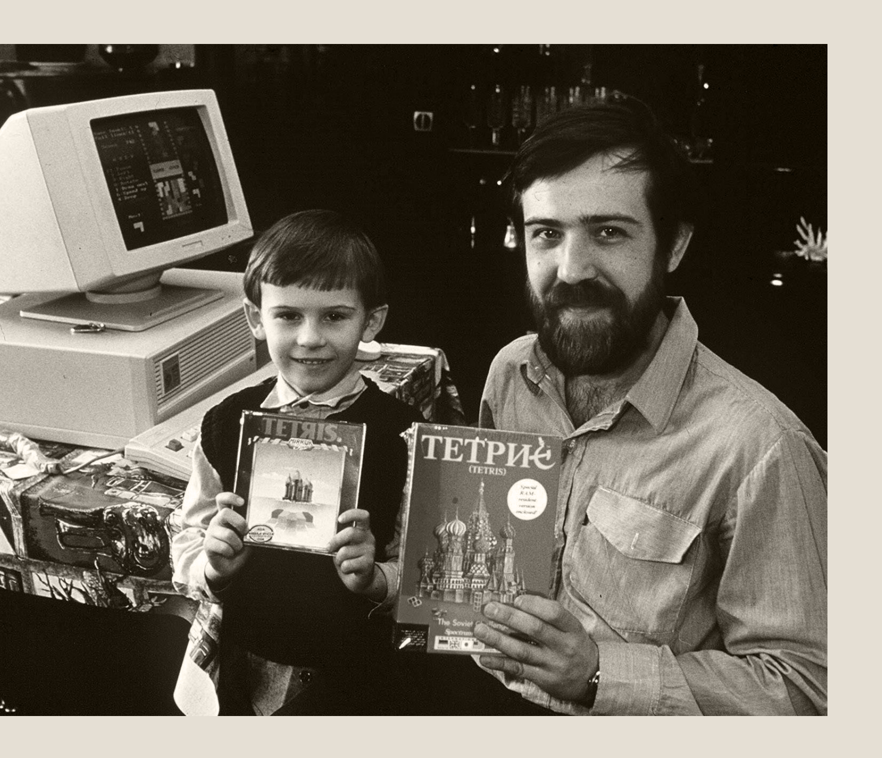
Llega tu madre con la compra. Abre la nevera y suspira: «vamos a tener que hacer un *tetris* para que quepa todo». Terminas las maletas para las vacaciones en Torrevieja con los niños: «menos mal que estudié *tetris*». Te mudas a Berlín a cursar Literatura y en tu piso de 30 m2 toca elegir entre libros y vinilos: «me la jugaré a un *tetris*». 'Tetris' (Alekséi Pázhitnov, 1984) es pop; 'Tetris' es cultura de masas, tropo y léxico recurrente durante más de tres generaciones. 'Tetris', en fin, es el ejemplo de juego que permea y normativiza a través del tiempo y el espacio, en los estratos sociales y las habilidades mecánicas. Porque 'Tetris' es el juego de puzles PERFECTO.

Desde Rusia con amor

Sobre un fondo opaco, negro nocturno, a veces siento que ‘Tetris’ es un juego de guerra: bombas multiformes cayendo sobre la *skyline* de un Moscú tecnificado hasta un paroxismo geométrico. Pero la Rusia de 1984 tenía muy poco de futurista, y demasiado de militar. Inmersa en plena Guerra Fría, con Mijaíl Gorbachov a punto de llegar al poder y su reforma económica, la Perestroika, en aras de instaurarse, la URSS se hallaba sumida en una represión social y económica gigantesca. Y, como en todo Estado que se jacte de cierta supremacía, tenía una prestigiosa institución para mentes libres. En el Centro de Computación Dorodnitsyn trabajaba en el departamento de I+D Alekséi Pázhitnov, programador informático que durante la primavera del 84 presentó la primera versión de ‘Tetris’. ‘Tetris’ tomaba del pentominó —el juego nacido a partir de esa poliforma, ya existente desde la Grecia Antigua y que consiste en rellenar un gran cubo con doce pentaminos, figuras geométricas compuestas por cinco cuadrados unidos por sus lados— su concepción artística. A través de la simetría axial alrededor del eje de la figura, estos doce pentominós se transforman en cuarenta y ocho, configurando diferentes letras del abecedario gracias a su multitud de posibilidades combinatorias.

Pero la informática nos recuerda que para problemas complejos existen soluciones simples: ‘Tetris’ pasó de tener cinco a cuatro bloques bidimensionales, de doce a siete fichas, optimizando así tanto el rendimiento visual como la dificultad. A más variables dentro del árbol de posibilidades, más movimientos probables. En ‘Tetris’ las piezas caen en carrusel en un tempo cada vez más corto, estructurando así una curva de aprendizaje sobre la pericia del jugador, en tiempo real. Real como el tenis, deporte favorito de Alekséi, del cual extrae además parte de su nomenclatura y su influencia. Ya en los años 50 aparecieron dos simuladores relevantes: uno de damas programado por Arthur L. Samuel, y otro de ajedrez por el ingeniero Claude Shannon. Alekséi quería aunar azar y equilibrio, el componente del tablero con la aleatoriedad espacial del ‘Tennis for Two’, el juego de William Higinbotham de 1958 y padre de ‘Pong’, gran monolito con el que Noel Bushnell en 1972 revolucionó la semántica del videojuego moderno. A todos ellos ‘Tetris’ les debe su razón de ser.

Volvamos a Rusia. El embrujo instantáneo de esa lluvia de objetos sobre un contenedor que, como un cubo de basura mágico, va reciclando a cada línea completada, no dejó indiferente a nadie: pronto el personal informático se encontró organizando liguillas y maratones. ‘Tetris’ era y es inevitablemente lúdico y funcional, pero también adictivo; tanto, que el rendimiento



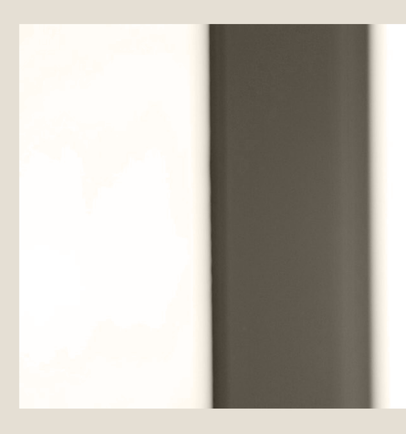


laboral decayó por debajo los límites de lo permisible. Los *de arriba*, lejos de reprenderlos, se sumaron al efecto dominó; teoría que, por cierto, emergió en la Madre Rusia, en un epidémico contagio de ideologías. El juego corría como la pólvora, siendo copiado sin regalías comerciales hacia su creador. La versión en color, la del verano de 1985, pasó del despacho de Alekséi a los rincones del bloque de países soviéticos en apenas tres meses. No existían leyes que amparasen el derecho intelectual ni contemplasen el *software* como producto comercial: las ideas pertenecían al Estado. De haber intentado monetizar la idea, habrían terminado en prisión.

Pirata por necesidad hegeliana

Precisamente, una de las versiones más conocidas por los españoles procede de un clon pirata: Brick Game, la portátil multicolor, nació como copia exacta de 'Tetris', manufacturada por la Million Star Corporation en 1994 y distribuida desde China a precios irrisorios —a España llegaron costando cien pesetas—. Más tarde, este *handheld* incluyó diferentes versiones minimalistas de clásicos pasando de un 2-in-1 a 15-in-1, a 999-in-one, hasta el popular 9999-in-1, que consistía en emular una docena de clásicos como 'Galaxian', 'Snake', 'Ghost Hunter', 'Pinball' o 'Blockout', e incluir noventa y nueve niveles de dificultad para cada uno. Estas miniaturas, que comparten con los relojes calculadora su genealogía, surgieron como alternativa económica al original: no todo el mundo podía permitirse una Game Boy.

La burocracia rusa era un ojo-que-todo-lo-ve, y cuando el británico Robert Stein, fundador de la Voyager Company y por aquel entonces director de Andromeda Software, pidió los derechos para así comercializar 'Tetris', se dio de bruces con el telón de la idiocracia, costándole sudor y lágrimas llegar a buen puerto. Mientras, por otras vías ya corrían las reventas y los acuerdos piratas. Uno de los tentáculos del conglomerado de Robert Maxwell, Mirrorsoft, compró el concepto a Stein y lo exportó a su filial en EEUU, Spectrum Holobyte. Mirrorsoft vendió la licencia a Atari, y ésta incluyó una serie de mejoras para el mercado doméstico: ▶



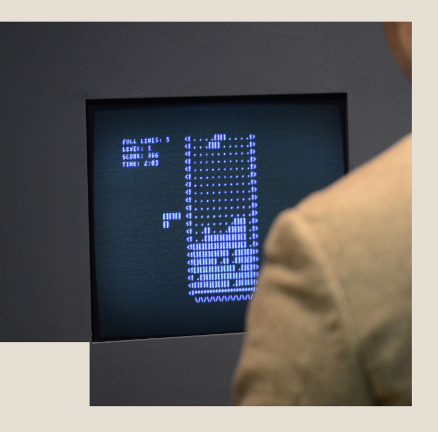


piezas tridimensionales, más canciones, etc. Su distribuidora, Tengen Inc., se lo vendió a su vez a Bullet-Proof Software —autores del ignominioso 'Hatris'—, empresa de Henk Rogers. Y en 1988, con la seguridad de poseer todas las de la ley, Rogers se reunió con Nikolai Belikov, director de la Elektronorgtechnica (ELORG) y *propietaria legal* de la obra, para renegociar la licencia y pasársela a Nintendo. Durante años y con malas artes, la familia Maxwell peleó y extorsionó para hacerse con el poder y, mientras Atari fabricaba medio millón de copias e invertía toneladas de tiempo y dinero en una monstruosa campaña de *marketing*, distribución y venta, Nintendo obtenía la legitimidad y exclusividad final: no sólo ganó la puja por las portátiles con Game Boy, sino que los daños colaterales redundaron en su conquista mundial y casi arruinan a Atari. Un puñado de bloques caían; otros se elevaban. Bloques, bloques, que es lo que les jode.

Todos sacaron tajada menos Alekséi, que sólo podía pensar en 'Tetris 2' y seguir *construyendo*. Por aquel entonces ya se había mudado a EEUU con su familia, que malvivía desde 1991. Su temperamento, en cambio, seguía templado, rayano en la perpetua indiferencia. No fue hasta 1996 cuando expiraron los derechos, con un contrato en ciernes por parte de Microsoft y su creación ya por fin registrada bajo el amparo de The Tetris Company, que Alekséi pudo centrarse en su actividad favorita. Hasta 2005, cuando un acuerdo de WildSnake Software le hizo abandonar la desarrolladora de Redmond, dejando tras de sí la franquicia 'Hexic' —otro magnífico ejemplo que, desde la sexta iteración del Messenger, no ha parado de crecer hasta alcanzar una decena de versiones—. 'Tetris' sigue, invariablemente, dentro de cada nueva apuesta en su quehacer: 'Dwice', 'Marbly' o las dudosas remasterizaciones del clásico de culto. Para el 30 aniversario, en 2014, Ubisoft publicó 'Tetris Ultimate': mientras sigan naciendo consolas, allí habrá un 'Tetris' dispuesto a ser porteado. Hace ya algún tiempo, Alekséi abandonó su puesto en calidad de programador por la de asesor y, de alguna forma, sintió que su trabajo, su contribución a la humanidad, había quedado saldada; porque, como ha dicho en repetidas ocasiones, su versión favorita, ésa de Game Boy que vendió treinta millones de copias en pack, no necesita nada más. Es perfecta.

Un acercamiento teórico-práctico

En su perfección, 'Tetris' nos habla de dos procesos: la muerte, una inevitable a la manera rusa, como cualquier relato de Garshin, y el sentido de la mesura, el protocolo, como las grandes novelas de Tolstoi. Este distanciamiento consciente no permuta el juego: al contrario, lo convierte en el narcótico que es. 'Tetris' demanda habilidad y concentración, nos exige pensar a una velocidad superior, esa suerte de trance del que no podemos huir. Una vida, otra más. 'Tetris' es parco en elementos, no confunde con una lógica auditiva, una reflexión fenoménica o dinámica musical enervante. Su topografía es forma y fondo. Si conocen el modo Zone de 'Wipeout', entenderán a qué me refiero: la velocidad va poseyéndonos poco a poco, penetrando en nuestra consciencia sensorial sin que apenas lo percibamos y, para cuando el ritmo es incontrolable, estallamos en mil pedazos contra la curva más tonta y obvia del circuito. 'Tetris' hace del tempo su arquitectura. La muerte, por tanto, deviene por inevitabilidad.



¿Es Tetris arte?

La incursión de 'Tetris' —su código— en el MoMA el 29 de noviembre de 2012, junto a otras catorce piezas, levantó una polvareda que sirvió para reabrir el eterno debate: ¿son los videojuegos arte? El comisionado del museo estadounidense, liderado por Paola Antonelli, consideró que 'Tetris' poseía suficiente calado cultural e histórico para formar parte de la colección de piezas de *software*. El *nerd* amante del *glamour* y la fosforescencia pronto se hizo la picha un lío y concluyó que por fin sí, su alto divertimento era arte para galerías. Pero conviene aclarar un par de puntos. Uno: el arte no necesita aprobación; acaso comunicación, interpretación factual. Y dos: 'Tetris', pese al consenso intelectual, nunca buscó apoyaturas bohemias; nació como divertimento, y en su honestidad reside su valor perpetuo. Es *sólo* un juego.

'Tetris' obtiene la sensación de sencillez mediante su austeridad, una forma de entender el funcionamiento de un vistazo rápido, similar a los niveles 1-1 de los 'Super Mario Bros.', pero con el añadido de la no-movilidad por un escenario. De hecho, la filosofía jugable, la política y estrategia conceptual de Nintendo basa varios de sus fundamentos en 'Tetris', un juguete del que cualquiera puede superar los primeros niveles, pero en el que seguir avanzando exige especialización. En cualquier *match-3* —o *match-4* por extensión— y esto es "juegos donde su objetivo sea emparejar tres objetos idénticos en forma o color para puntuar", desde 'Ancient Jewels' hasta 'Candy Crush', la dificultad reside en cómo aprovechamos los recursos que nos dan sobre el escenario que se nos presenta al principio. La dificultad aparece cuando cada vez recibimos menos repeticiones, y cuesta más combinarlas, y el tiempo apremia, y terminamos por *morir* en un mapa lleno de *cadáveres* sin su pareja correspondiente. En 'Tetris' podemos rotar cada pieza en intervalos de 90°, y sobrevivir requiere un *perpetuum mobile*, como en un pachinko o los *bagatelles* clásicos, alejándose diametralmente de esa forma casual e inmediata de entender algunos rompecabezas.

De 'Tetris' se dice que apela a nuestra actividad positiva, construir frente a destruir, a la supervivencia por medio de la aceptación del problema —cada pieza— y su resolución creativa. En 'Tetris' ordenamos el caos a través de una disciplina jerárquica, *creando* en cambio, a su paso, un tótem de negatividad. ▶

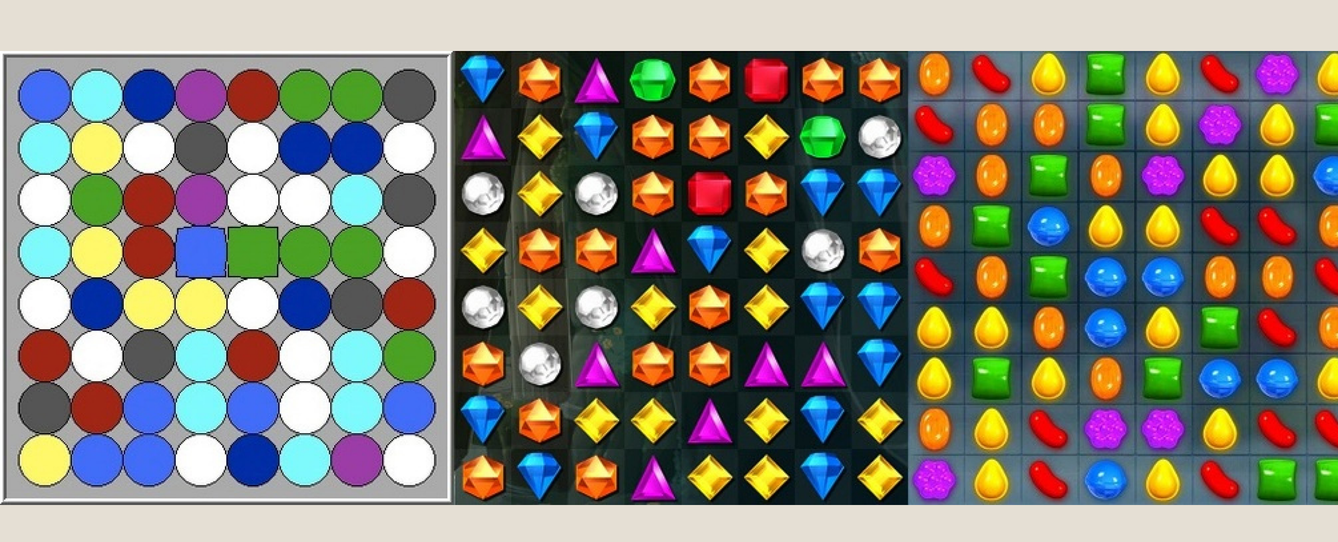


Los olvidados:
Yo también inventé Tetris

La indiscutible autoría del juego, sumada a esa forma de ser tan proclive al hermetismo y ocultar debilidades o envidias, ha terminado por perjudicar a ciertos nombres, manos derechas de Alekséi, que hicieron de 'Tetris' lo que es hoy. Mikhail Potyomkin, programador jefe en el Centro Dorodnitsyn y *collègue* de Alekséi, asesoró y ayudó a implementar la velocidad con la que caían las piezas, creciente pero estable; un equilibrio difícil de definir. Vadim Gerasimov, actual ingeniero de Google y antiguo estudiante del MIT, fue el mayor responsable de la *pandemia tetris*, el paciente cero: con apenas dieciséis añitos, portó el programa a la arquitectura de su IBM PC, modificando de paso el color de las piezas. Dmitry Pavlovsky fue siempre la cara experta, paciente y diligente. Todos los encontronazos con el *hardware* fueron resueltos por Dmitry. Él recomendó a Vadim, él desarrolló la idea de diseñar juegos y proyectó las competiciones internas. Donde Alekséi veía poesía, un vaso llenándose de agua pixelada, Dmitry veía el pragmatismo del código. Ellos trabajaron cientos de horas sólo por diversión. Ellos formaron uno de los equipos más brillantes de su tiempo.

Cada línea completada desaparece, pero los fallos, quiebros y agujeros permanecen ahí hasta ahogarnos, colisionando con la superficie superior de la pantalla. La metáfora visual está servida: nuestros constantes errores nos recuerdan que debemos superarnos, y nuestro deseo de superación nos motiva a seguir jugando hasta vencer o ser vencido. Recuerden la propaganda motivacional soviética y díganme si no es para arquear una ceja. En ese aspecto, podríamos asegurar que nada bueno nos espera, porque al igual que de la vida la muerte es siempre meta, 'Tetris' no tiene final en términos conclusivos, y aun así el impulso por seguir y progresar es inquebrantable. Entonces, si su estructura narratológica siempre desemboca en lo mismo —la muerte, metafórica, al perder todas las *vidas*—, ¿cómo logra este epítome del minimalismo lúdico tantísimo éxito? Desde la programación original en el 8K Electronika 60 a sus más recientes conversiones, estimando doscientos millones en ventas de por medio, 'Tetris' ocupa, si no el primer, el segundo lugar en los puestos de influencia, relevancia y potestad en toda la historia del medio.

No en vano se ha utilizado como herramienta terapéutica para perder peso, dejar de comerse las uñas, reducir el consumo de tabaco, ayudar a conciliar el sueño o mejorar la concentración. No pocos psicólogos lo han sugerido como complemento a fármacos. Aumenta la actividad cognitiva y, mediante terapia, puede reducir periodos de amnesia. Aunque al principio consume grandes cantidades de energía —de ahí los dolores de cabeza— se ha demostrado en personas que juegan con hábito una mejora sustancial en la resolución de puzles visuales, los reflejos y el rendimiento teórico. El *efecto tetris* aparece acuñado entre las obsesiones y síndromes de tipo kinestésico, pura alucinación



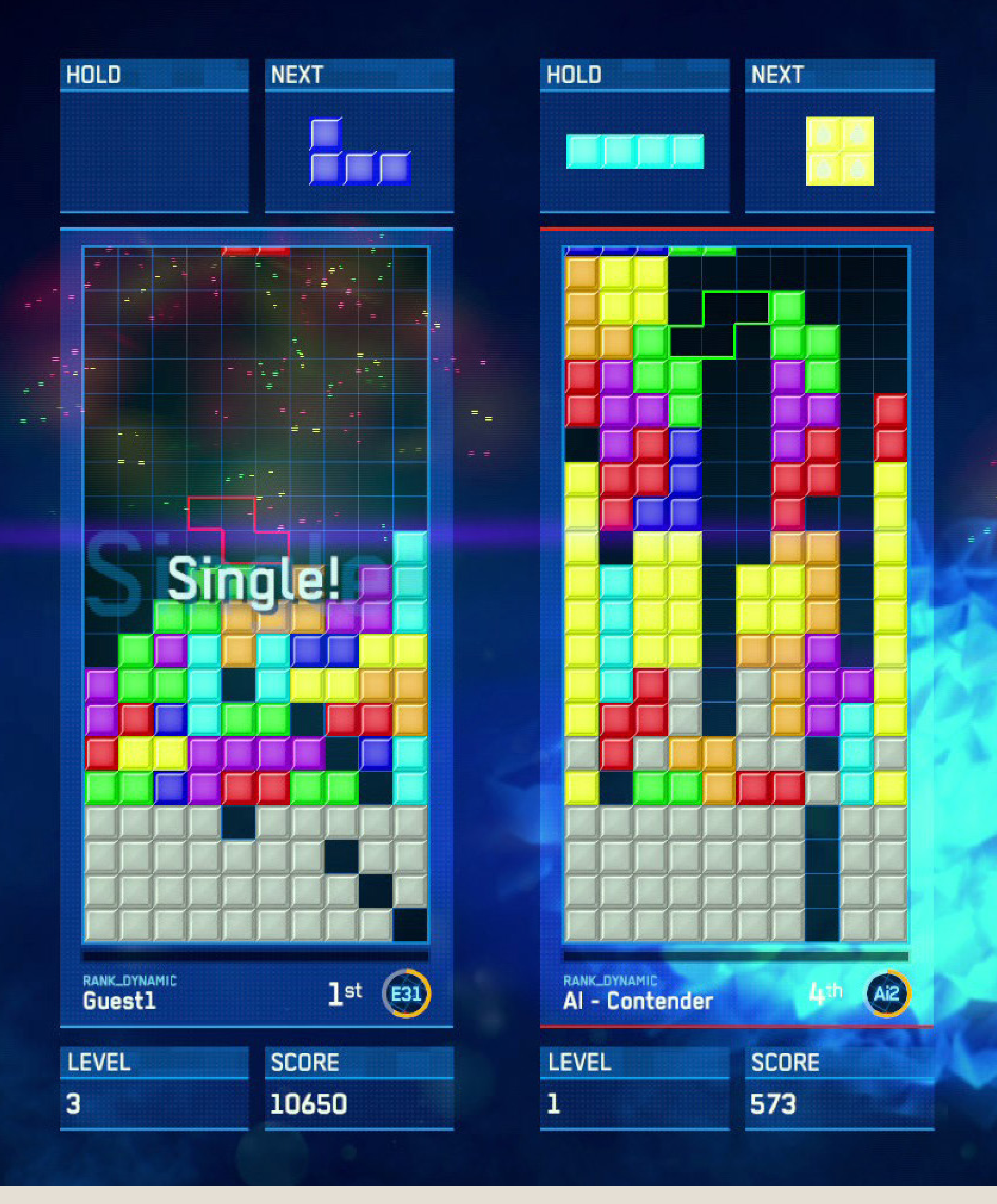


hipnagógica que puede darse tanto en ciclos de duermevela como plenamente despiertos. 'Tetris', en su inmutabilidad, permea todos los campos, un laberinto estricto que no tolera vacilación y, a su vez, consiente cualquier adenda. Los cambios, recuerden, en giros de 90º bidireccionales —en las primeras versiones a derechas, después hacia los dos lados—; cuatro giros y vuelta a la forma original, al punto de partida.

¿Todos esos son hijos míos?

La sombra que proyecta 'Tetris' es terrible, tanto en sentido positivo como negativo; una sombra que desluce casi cualquier juego *tile-matching* posterior. Citar las obras influenciadas es una tarea prácticamente inabarcable. Durante los primeros años, el impacto de su eficacia plástica y sobriedad dejó noqueados a decenas de programadores, absortos en la pregunta "¿cómo no se me habrá ocurrido a mí antes?". Aunque copiarlo era fácil, los émulos tardaron en aderezar la fórmula con nuevas posibilidades jugables. Pero 'Tetris' también tiene antecedentes. Hacia finales de los 60 los *mainframe games* adquirían gran popularidad entre el sector informático. En 1973 aparecían 'Mugwump' y 'Cube'; este último, obra del estudiante tejano Jerimac Ratliff, acercaba el concepto de levantar los bloques correctos a través de pequeñas pistas numéricas, lo que viene siendo el abuelo del 'Buscaminas'. Una década más tarde llegaría el debut de Ian Andrew, 'Mined-Out' (Quicksilva, 1983), o el marcial 'Yomp' (Virgin Interactive, 1983), ambos programados en BASIC. Ese gusto por lo bélico —recordemos: 'Buscaminas' va de sortear un campo minado antes de que sus minas nos estallen en la cara— seguía presente tanto en 'Chain Shot!', programado por el japonés Kuniaki Moribe, como el bombástico 'Relentless Logic', ambos de 1985.

A partir de aquí, la influencia se hizo evidente: 'Tetris' había ganado la guerra. Taito lanzó su popular arcade 'Bubble Bobble', una delicia diseñada por el japonés Fukio Mitsuji con una treintena de ediciones a sus espaldas, uno de los juegos más adorables presentes en prácticamente todos los centros recreativos del mundo. La influencia es más bien estética: Atari, recuerden, añadió los elementos folklóricos a 'Tetris' para hacer de su exotismo, su carácter eminentemente *soviet*, una marca comercial, un recurso para vender. Los fondos con la residencia principal del Kremlin, la pieza musical de 'Los buhoneros' y la tipografía del alfabeto ruso, coronada al final con una excéntrica hoz con martillo, fueron un material que impactó tanto a los diseñadores de Taito que quisieron situar a sus dos encantadores dragoncitos gemelos, Bub y Bob, dando la vuelta al mundo mientras trasteaban con su máquina de lanzar bolitas, Y así, edición tras edición, desde la ▶


HOLD
NEXT
HOLD
NEXT
Single!
RANK_DYNAMIC
Guest1
1st
E31
RANK_DYNAMIC
AI - Contender
4th
Ai2
LEVEL
3
SCORE
10650
LEVEL
1
SCORE
573

seminal 'Puzzle Bobble' —'Bust-a-Move' para los europeos— hasta la versión 30 aniversario licenciada por Kakao.

No fue hasta 1989, justo el año de publicación del citado 'Buscaminas' por parte de los empleados de Microsoft Robert Donner y Curt Johnson, cuando Jay Geertsen, ingeniero en Hewlett-Packward, desarrolló 'Columns'. 'Columns' es tan deudor de 'Tetris' como de 'Cube', y es uno de los tres pilares maestros de cualquier videojuego de puzles. Aunque inicialmente fue programado para el sistema de HP UX —*software* basado en Unix—, Geertsen pronto se vió colaborando en *ports* para DOS, Windows 3.1x, Macintosh y, bueno, vendiéndole los derechos a Sega para que lo publicase en cualquier plataforma. 'Columns' vivió una expansión análoga a la de 'Tetris', un éxito que persiste hoy día en cada juego de emparejamiento de joyas. Tan sólo faltaba expandirlo a un tablero inteligente y aún tardaría un tiempo: 'Shariki', programa ruso diseñado para DOS por Eugene Alemzhin, cerraría el círculo de los *match-3* adictivos como la heroína. Si nos quedamos en 1989, fue también el año que Taito publicó 'Puzznic' y 'Plotting' —o 'Flipull', según región—, ambos puntales del género. Y aún el gran maestro creador de Game Boy, Game & Watch o Virtual Boy, Gunpei Yokoi, diseñaría 'Dr. Mario' pensando en 'Tetris', vistiendo al fontanero con bata de médico y sustituyendo los bloques por píldoras para combatir virus y emparentar por colores.

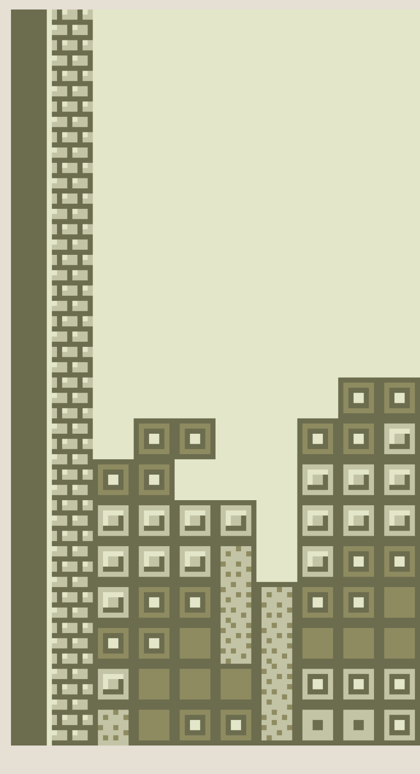
Avancemos hasta 1991, tiempo del *eroge* con 'Gal's Panic' y otros puzles eróticos para recreativas: Compile publicaba para MSX2 'Puyo Puyo'. En el original somos la dieciseisañera hechicera Arle Nadja, clásica batalla del bien contra el mal mediante. Esa falta de carácter se transformó hasta convertirse en 'Dr. Robotnik's Mean Bean Machine' para Mega Drive y 'Kirby's Avalanche' para Super Nintendo. Y, de un encargo fortuito para Game Freak, Nintendo volvería a bañarse de gloria con 'Yoshi', o 'Mario & Yoshi' en Europa, donde Mario da vueltas a bandejas como un pizzero mientras nos esforzamos por emparejar boos con boos y goombas con goombas, con la posibilidad de ejecutar cadenas donde unos se comen a otros —similar al futurible 'Critter Crunch'—. En todos se repite el patrón canónico de 'Tetris': vigilar lo que cae de arriba, y evitar que el mundo se convierta en un amasijo de escombros, una Babel de destrucción.

En 1994 apareció para SNES uno de los juegos de puzles más queridos, pensado para combatir, las pachangas y las eternas revanchas. En 'Dossun! Ganseki Battle' los rivales eran guerreros medievales, y no sólo teníamos que encadenar combos y revisar piezas, sino que al hacerlo peleábamos contra el enemigo. Una barra de vida iba bajando mientras lanzábamos hechizos; una vez alcanzábamos cierta puntuación, nuestros avatares *super deformed* —bastante emparentados con los primeros 'Final Fantasy'— mudaban en versiones súper poderosas. Y poco después, Intelligent Systems, una de las fuerzas satelitales de Nintendo y madre de sagas tan míticas como 'Fire Emblem' o 'Paper Mario', llevó hacia finales de 1995 una de las mejores iteraciones de 'Tetris'. A Ninty le quedaba un año de licencia —para 1996 pasaría de nuevo a Henk Rogers y, por extensión, ▸

Este bloque huele a rosa

Cuando 'Tetris' fue publicado, Tetsuya Mizuguchi andaba de *rave* en *rave*, engullendo videoclips a golpe de *air guitar*; eso sí, sin perder de vista su copia de Game Boy. Director de 'Sega Rally', siempre quiso hermanar dos de sus grandes pasiones: música y puzles. 'Space Channel 5', 'Rez', 'Lumines' o 'Meteos' enlazan 'Columns' con electrónica, 'Tetris' con rock progresivo. Con ellos, Mizuguchi se ha ungido como principal exponente del puzle sinestésico —sinestesia: interferencia o mezcla de varias sensaciones entre diferentes sentidos—. Sus juegos son como cuadros en movimiento de otro ruso, Kandinski. Parecen túneles del tiempo contoneándose al pulso del ritmo grave, como una oruga, donde el acento de la civilización, baile de masas, sigue un patrón, un algoritmo místico.

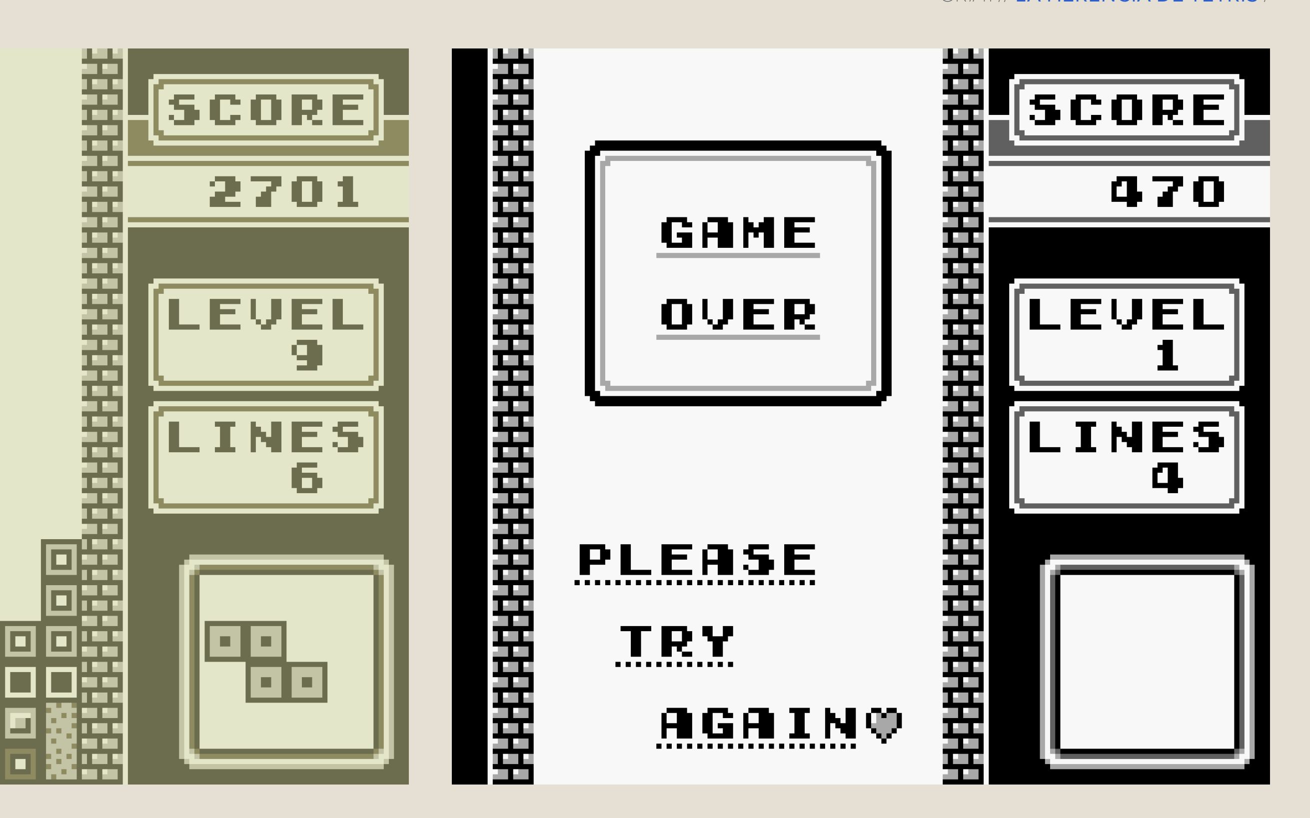




su asociación con Alekséi en The Tetris Company—: con 'Tetris Attack' aunaron el bagaje de 'Shariki' con el abecé del 'Tetris'. Los fiduciarios no tardarían en aparecer: ese mismo año Data East publicaba el primer 'Magical Drop', combinando lo aprendido entre 'Puyo Puyo' y 'Puzzle Bobble', las líneas verticales con las horizontales. Porque el universo del puzle es uno de redundancia, reverberación y gemas de colorines.

Poco a poco, el acercamiento hacia el público masivo entroncó con la *casualización* del género: donde antes cabían cartas, parámetros de rol, o batallas *ingame*, como en el imprescindible 'Super Puzzle Fighter II Turbo', ahora se reducían a bloques de poder y multiplicadores explosivos. En 2001 PopCap Games lanzó 'Bejeweled', pelotazo donde revisaba su ejecutable en *flash* 'Diamond Mine'. Con él irrumpía la *gem fever*, ese estado zen casi obsesivo. Pocos juegos pueden afirmar que, pese a la prolongada nube de 'Tetris', tienen su propio ritmo cardiaco, su propia vitalidad. 'Bejeweled', a su manera, conquistó el mundo de nuevo.

En la actualidad sólo nos queda elegir entre seguir el patrón básico o deformarlo. 'Trash Panic' lo hizo al revés: debemos *acumular* y compactar cierta cantidad de basura para progresar, quemándola o reciclándola. Esta sugerente idea, desarrollada por SCE Japan Studio en 2009, nació como iniciativa para promocionar el Día de la Tierra —el 22 de abril—. Y tal vez, los 'Angry Birds' de Rovio o todo ese enfermizo *social gaming* que propone King, la demente compañía que no tuvo escrúpulos en registrar palabras como "candy" o "saga", no existirían sin esta cadena de mando instituida por 'Tetris'. Abruma la disparatada velocidad con la que se lanzan clones, saltando de la pantalla del teléfono móvil al proyector del cine: desde el fundacional 'Shariki' hasta cualquier *exploitation* como la enésima reformulación de 'Bejeweled' en PS4 con 'Frozen



Free Fall: Snowball Fight', donde bajo una mascarada de gratuidad cuelan un paga-por-turnos horrorosamente cínico, todos se saben hijos del mismo padre. Hijos bastardos, muchos feos, algunos agraciados. Sucesiones circulares.

Coexiste cierta ironía en todo esto. Es cómico ver hoy día este género denominado como *casual*, para *target* ligero, cuando nació entre matemáticos e ingenieros, proyectos donde el componente aritmético y probabilístico eran fundamentales, creaciones científicas, lúdicas casi por casualidad, aunque siempre doctas. 'Tetris' vuelve entonces a darnos una lección vital: mientras nos acomodamos en el gozo de los avances tecnológicos, en el tren del progreso, otros, ellos, pelean por sacarnos adelante. Y si, de rebote, dan con la fórmula de la próxima droga digital, celebrando nuestra capacidad inherente para jugar y clave en la evolución y el aprendizaje, mejor que mejor. Porque el *homo ludens* no es sino el humano que se acepta a sí mismo en su facultad para divertirse con las herramientas de las que dispone. Recuerden: Alekséi Pázhitnov trabajaba en un departamento de I+D.

Volver a 'Tetris' es volver al frente sucio y jadeante, recibido por un "¿qué hay de nuevo, camarada?". Su melodía troncal, Korobeiniki, ha trascendido desde su formato original como poema cortesano hasta verse pinchada en estadios por anatemas tal que Steve Aoki o Calvin Harris. Korobeiniki es el himno de una generación que sólo asocia URSS a vodka y peleas de osos, pero también una pieza que evoca cierta pesadumbre colectiva, ese arrastrar los pies al compás ya no de la derrota, sino de la lasitud. *Sic transit gloria mundi*. Los más viejos, los que no entienden de *chiptune* o *maquinitas*, saben que siempre hay que sobreponerse, como les enseñaron sus antecedentes, como Rusia misma, haciendo lo que mejor sabe hacer un hombre bullido: sobrevivir al tiempo. Larga vida a 'Tetris'.

LAS LEYES DEL BUEN PUZLE DE AVENTURA SEGÚN UN MERO JUGÓN

por Pablo Saiz de Quevedo

Todo juego tiene algo de puzle, y el puzle en sus más diversas formas ha sido el pilar principal de géneros como la aventura gráfica, así como ingrediente fundamental del guiso para otros como el survival horror. Pocas cosas estimulan la mente tanto como un puzle bien planteado, y pocas son tan satisfactorias como el instante en el que por fin hacemos encajar todas las piezas en el lugar que les corresponde y logramos la recompensa por solucionar el enigma, ya venga en forma de un avance en la trama del juego, la consecución de un objeto importante, u otra clase de premio comparable.

Tal vez sea por eso por lo que pocas cosas son tan atacantes como toparte con un puzle cuya resolución no obedece a la lógica, ya sea la de nuestro mundo terreno o la del universo ficticio en el que tiene lugar, y nos obliga a saltos deductivos dignos de un genio o al tedioso proceso de "probar todas las opciones posibles, a ver cuál cuela". Como si de la ley de equivalencia de los alquimistas se tratara —con la que los fans de 'Full Metal Alchemist' estarán sin duda familiarizados— la frustración y la ira que provocan en el jugador estos puzles es comparable a la satisfacción antes mencionada. Y mejor no hablemos de las aventuras más añejas, y de su ocasional (y preocupante) tendencia a hacer posible que no pudiéramos terminar el juego por tirar un objeto imprescindible para resolver una situación posterior: eso sí que subía los niveles de adrenalina, las ganas de matar, y otra serie de parámetros corporales bastante negativos en grados altos.

¿Cómo hacen, pues, los diseñadores para asegurarse de que sus puzles sirven para mejorar el juego, en vez de para echarlo a perder o romper su ambientación? No lo sé: soy jugador, no diseñador de juegos, y no tengo su bagaje teórico y práctico. Lo que sí tengo, y voy a proceder a ofrecer en las siguientes líneas con permiso de mis compañeros y de los amables lectores, es una serie de observaciones hechas a partir de los puzles que más me han llenado en mis largos años tras un mando.

1. Las pistas para resolver el puzle deben ser claras, pero sin pasarse

Esto parece de cajón, pero en realidad es mucho más difícil de lo que parece. Cuando un diseñador sitúa en el entorno de juego los elementos que servirán al jugador para encontrar la solución del puzle, debe encontrar ese punto de equilibrio entre que las pistas sean demasiado vagas (y, por tanto, no aporten nada a la resolución) y que sean demasiado explicativas (y echen por tierra el desafío que debería suponer el puzle). Debe además tener en cuenta que su jugador puede pertenecer a un nivel socioeconómico o a un grupo cultural muy distinto, y que por ello puede haber detalles que al diseñador le parezcan muy evidentes pero que a parte de su audiencia se le pasen por alto.

En este punto tengo que acordarme de 'Parasite Eve II', único juego de la saga que logré disfrutar —merced al préstamo de una PlayStation por parte de mi mejor amigo de la infancia— y cuyo mejor final implicaba, entre otros desvelos, abrir cierta puerta cuyo código era un fecha concreta. ¿Cuál? La perteneciente a cierto festival lunar japonés de cuyo nombre ahora no consigo acordarme, y sobre el que la protagonista reflexionaba en un momento del juego... si examinábamos cierto elemento interactivo... tres veces. TRES VECES. Y eso sin contar que dicho elemento interactivo era relativamente fácil de pasar por alto, al estar en la habitación en la que despertábamos tras vencer a un jefe final y caer inconscientes por el esfuerzo.

También tengo que recordar el famoso "cuento de los pájaros sin voz" de 'Silent Hill', el famoso puzle del piano que a tantos llevó de cabeza durante horas y días... y que yo resolví en pocos minutos. Las pistas estaban ahí, en el poema que servía de guía para resolver el enigma, y a mí me resultó sencillo interpretarlas: ¿por qué a tantos otros no? ¿Tuve suerte y me pilló con la mente en el estado adecuado para entender bien la pista? ¿El Team Silent ▸



exigió mucho de los jugadores con ese acertijo que obligaba a identificar determinadas aves con teclas de piano mudas?

Como he dicho, es algo que parece de cajón, pero que en realidad es muy difícil. Y lo peor: es una pieza primordial de un buen puzle.

2. Los elementos que intervienen en los puzles deben ser fáciles de identificar

Otro principio que parece de perogrullo, pero que los juegos con un entorno muy abigarrado corren peligro de incumplir. ¿Cuántas veces hemos llegado a una situación en la que nos falta tal o cual objeto para avanzar, lo buscamos por todas partes, y resulta que lo teníamos delante de los ojos? Los odiados días de la caza del píxel en las aventuras gráficas hace tiempo que pasaron a mejor vida (y que jamás vuelvan, por favor), pero en los juegos actuales hay bastantes a los que se les va la cabeza creando un escenario cautivador y olvidan hacer que los objetos importantes destaquen de alguna manera.

> «UN DISEÑADOR DEBE ENCONTRAR ESE PUNTO DE EQUILIBRIO ENTRE QUE LAS PISTAS SEAN DEMASIADO VAGAS Y QUE SEAN DEMASIADO EXPLICATIVAS»

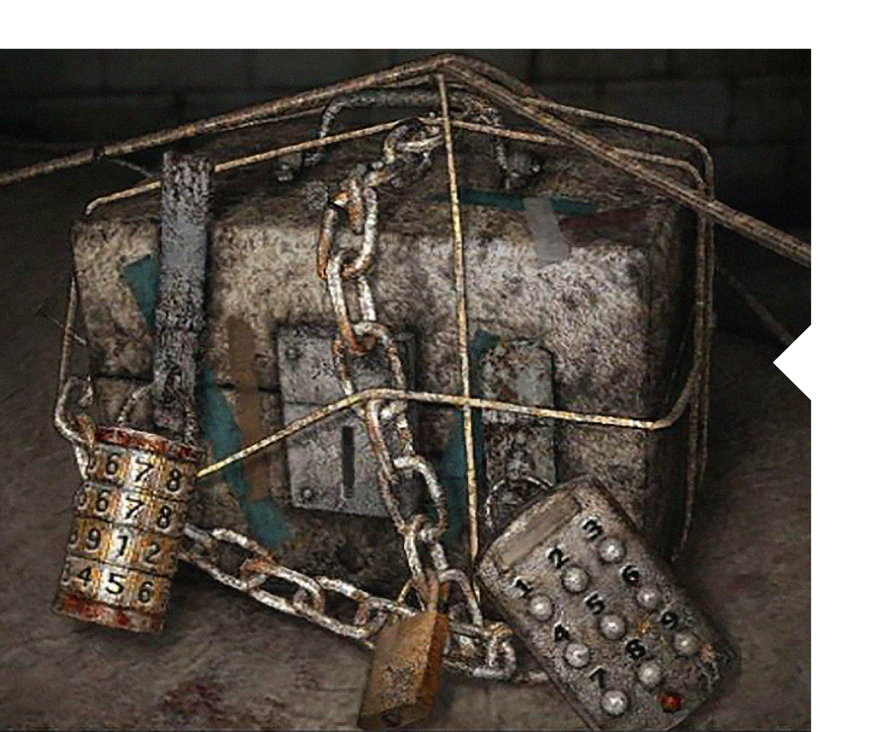
¿Quiere decir eso que dichos objetos deberían tener un aspecto algo diferente, un ligero brillo o algo identificativo? Puede. No voy a ser de esos jugones hardcoretas que pone el grito en el cielo ante esa estratagema, pero sí que soy de los que prefiere algo menos obvio y que no rompa tanto la inmersión. Es posible —o debería serlo, en un principio— poner de relieve la importancia de un objeto por su aspecto, por su localización, o por cómo se nos presenta, y tal cosa debería bastar para los

más veteranos; para los que no lo son tanto, bastaría una opción de resaltar los objetos utilizables como acabo de decir.

3. El puzle debe seguir una lógica comprensible, por estrambótica que sea

Otra obviedad más, salvo por el hecho de que demasiadas veces las aventuras nos han obligado a saltos lógicos dignos de atletas del pensamiento; y todo, porque los creadores no se aseguran de que el jugador comprenda la lógica que sigue el puzle. Famoso es el caso del 'Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned' y su mil veces odiado "puzle del carnet", en el que para hacernos un carnet falso teníamos que obtener, mediante un enrevesado proceso, pelo de gato con el que hacernos un bigote... pese a que el hombre al que pretendemos suplantar no lo tiene. Siendo indulgentes con Jane Jensen y su gente, podemos comprender que el puzle se justifique en que el protagonista busque oscurecer sus rasgos para que al mirar el carnet nadie se dé cuenta de que es el famoso detective Gabriel Knight, pero ¿pelo de gato para hacer un bigote? ¿Arrancado mediante una complicada trampa que implica cinta adhesiva y una gatera? A lo mejor eso es pedir mucho de las habilidades deductivas del jugador, así a pelo.

¿Quiere decir eso que hay que abolir los puzles que no se basen en la lógica del mundo real? ¡NO, POR FAVOR! ¿Dónde quedarían entonces aquellos maravillosos y surreales puzles del 'Silent Hill' y de tantos y tantos juegos en los que visitamos la psique del protagonista o sus sueños? No, la lógica del puzle puede ser tan extraña como la del mundo en el que se desarrolla la acción del juego, si no más: la clave está en que el diseñador haga comprender al jugador dicha lógica en suficiente grado como para saber qué diablos se supone que tiene que hacer. Tampoco tiene que llevarle de la manita, pero debe darle suficientes pistas —y suficientemente claras— como para que vea por dónde van los tiros de la resolución, y a partir de ahí pueda hacer el resto.



4. No debe permitirse que el puzle se vuelva irresoluble

En las primeras aventuras, gráficas o conversacionales, había un error de diseño que tendía a repetirse, y que hoy nos provocaría escalofríos: la posibilidad de desembarazarse de objetos imprescindibles para avanzar en el juego. Demasiados puzles se volvían irresolubles porque al jugador se le había ocurrido que ya no necesitaba, por ejemplo, el desatascador o la figurilla del Halcón Maltés, y los había apartado de su inventario para hacer sitio a cosas en apariencia más interesantes.

Por suerte, este error es prácticamente cosa del pasado: hoy en día los juegos están programados para apartar de nuestro inventario automáticamente aquellas cosas que ya no necesitamos, lo que nos ahorra un montón de dolores de cabeza ▶

con el dilema de qué conservar y qué dejar; aquéllos que no lo están, por otra parte, permiten al jugador recuperar el objeto abandonado, volver a encontrarlo, o hacerse con un sustituto igual. Todo ello, por cierto, puede ser de cierta ayuda para la siguiente regla.

5. No hay que ahogar al jugador con un exceso de piezas y/o posibilidades

Esta regla me duele, porque uno de los juegos de lo que he hablado para GameReport, 'Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today', la incumple en su segundo capítulo. Apenas llegamos a la derruida ciudad en la que el protagonista espera encontrar una cura para la enfermedad de la disolución, empezamos a recolectar con él toda una serie de posibles objetos útiles que, en bastantes casos, no seremos capaces de usar hasta más adelante, lo que unido a los que ya hemos apañado en el capítulo previo nos deja con un inventario desbordado y preguntándonos, confusos, dónde demonios usar todo eso. Yo mismo me atasqué en esa etapa durante largo tiempo, vagando de pantalla en pantalla sin saber muy bien dónde emplear alguno de los objetos, o si se suponía que debía emplearlos en ese capítulo.

La desaparición automática del inventario de los objetos que ya han cumplido su función ayuda a evitar este exceso, pero no basta por sí sola: el diseñador debe también vigilar el ritmo con el que introduce los objetos a usar, y la cantidad de los mismos. Es normal que vayamos en un momento dado con varios objetos, y que haya varias situaciones posibles a resolver: es trabajo del diseñador del juego asegurarse de que los jugadores no nos ahoguemos ante tantas opciones en una suerte de "parálisis de la elección" similar a la que nos da a muchos cuando afrontamos un juego sandbox.

6. No es posible hacer un puzle para todos

Aún siguiendo estas reglas, los diseñadores encontrarán casos en los que los jugadores se atascan por tener demasiadas opciones, por no entender la lógica de un puzle, por haber olvidado cierto objeto en una parte del nivel... Al final, los que





«EL DISEÑADOR DEBE TAMBIÉN VIGILAR EL RITMO CON EL QUE INTRODUCE LOS OBJETOS A USAR, Y LA CANTIDAD DE LOS MISMOS»

hacen los juegos se enfrentan a la dura y cruel realidad: no todos los jugones somos tan agudos ni tan expertos en resolver puzles, y las pistas que para algunos son de un obvio que da asco suponen un enigma desafiante para otros. Incluso puede haber quien juegue al '7th Guest' y diga «bah, qué facilón», aunque la idea de unos übermenschen y überfrauen capaces de considerar al famoso juego como "algo fácil" me provoque escalofríos.

¿Qué pueden hacer ante tan insalvable dificultad los diseñadores? Aceptar el hecho de que no pueden hacer sus puzles para todos, elegir un público al que dirigirse, e intentar ajustarse a él. Bueno, también pueden hacer lo que Team Silent en 'Silent Hill 2' y poner una dificultad variable a sus puzles; una idea que, por desgracia, no parece haber encontrado mucho eco en el mundillo —rehacer tres veces un puzle para tres tipos de público debe de agotar lo suyo, después de todo— pero que por ello valdría la pena rescatar.

Pero, en último término, ¿qué sabré yo sobre el arte de incluir puzles en el desarrollo de juegos? Sólo soy un jugón con sus sesgos y sus fobias particulares, un lego absoluto en el diseño de videojuegos. Aun así, espero que quien lea esto y tenga pensado hacer juegos (o lo haga ya de manera profesional o amateur) lo tenga en cuenta. Ahora que géneros amantes del puzle como la aventura gráfica o el survival horror vuelven a disfrutar de predicamento, no regresemos a viejos errores.

CUANDO EL ESCAPISMO ANALÓGICO
SE VOLVIÓ DIGITAL (Y VICEVERSA)

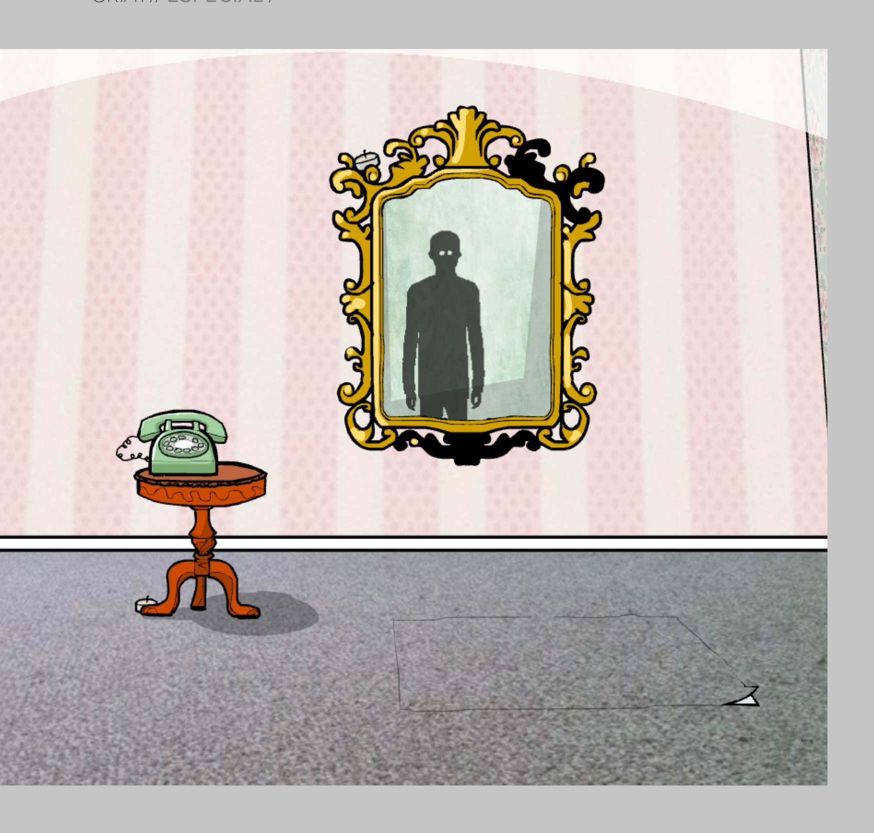
¡ALA KA ZAM!

por Marcos Gabarri



«Mi mente es la llave
que me libera»

Harry Houdini



binando las piezas en el orden y momento adecuado el artista del escape será capaz de resolver el puzzle más complicado de su vida: emerger de las profundidades de la muerte.

Sin embargo, la naturaleza del escapismo no fue siempre tan exhibicionista. Hubo un tiempo en el que los magos de conejo y chistera se limitaban a esconder estas habilidades para otorgar un halo de misterio a sus ilusiones, sin considerar que la propia ciencia del escapismo constituye una incógnita en sí misma. Bien sea por lo mortuorio del ritual escapista o por la fascinación de sus entresijos, su esencia ha empapado nuestro bagaje cultural. Quizá porque «el atractivo de la magia se debe, en mayor parte, a sus secretos» como bien afirmaba John Nevil Maskelyne, uno de los primeros ilusionistas preocupados en teorizar la disciplina, el escapismo se ha convertido en un género recurrente en el cine hollywoodiense. Más allá del *biopic* de Houdini, protagonizado por Adrien Brody, podemos encontrar un buen puñado de productos que tratan sobre el arte de escabullirse de espacios. Desde la serie televisiva 'Prison Break', pasando por la película de culto 'Cube' o la claustrofóbica 'Buried', hasta llegar a la primera entrega de la saga 'Saw' y su asesino del puzle. En todos ellos nos encontramos con personajes encerrados en espacios hostiles que tienen que usar su intelecto y el entorno que les rodea para escapar y salvar su propia existencia. Acorde a esta

Lo que los ojos ven y los oídos oyen, la mente piensa

Inmerso en una atmósfera macabra, el público que asiste a espectáculos de escapismo espera ser testigo de una muerte casi segura. Fue el gran Houdini, a principios del siglo XX, el primero en poner de manifiesto este principio de muerte y resurrección al exhibir las habilidades necesarias para salir ileso de infinidad de encierros y situaciones arriesgadas. Desde aquel momento, los niveles de adrenalina de la audiencia se dispararon hasta niveles nunca antes alcanzados al presenciar no sólo cómo un hombre seducía y besaba apasionadamente a la dama blanca, sino cómo la violaba y la convencía para que no le volviera a llamar. El sonido de las mandíbulas desencajadas de los allí presentes era tan insoportable que fue imposible reflexionar acerca del complejo rompecabezas que acababan de observar. Más que auténticos actos de flexibilidad, las maniobras de escapismo constituyen una demostración de cómo usar la materia gris. Esposas, candados y camisas de fuerza se convierten en quiméricos calabozos para el escapista, y en nocivos secretos para los ojos estupefactos de los que no alcanzan a desentrañar los misterios que encierran estos artilugios de tortura. Sólo com-



descripción, toda la herencia literaria occidental está repleta de personajes que se ven envueltos en estas situaciones extremas. Ni siquiera la literatura infantil es inmune, con Dorothy buscando cómo regresar a casa en la asombrosa tierra de Oz, o con la desorientada Alicia en un País de las Maravillas laberíntico e inhóspito. La misma premisa la encontramos también en obras literarias y cintas de procedencia asiática, pero enfocada desde ángulos aún más llamativos, como ocurre con el manga 'Old Boy' o la atmósfera surrealista del film nipón 'Haze'. Teniendo en cuenta el gusto por someter a nuestros protagonistas de ficción a este tipo de situaciones, no era de extrañar que el siguiente paso fuera el desarrollo de videojuegos en los que las maniobras de escapismo formaran el eje central de su jugabilidad.

Del comando de texto al point and click

El ocio electrónico nació con resaca. Su despertar nunca fue tan confuso, con cientos de imágenes borrosas de la noche anterior. En la mente colectiva de los desarrolladores se dibujaba un puzle acuoso con pequeñas y grandes lagunas en las que construir nuevos productos a partir de viejos recuerdos. El nacimiento del videojuego es la continuación de la expresión ▸

Samsara Room

'Samsara Room' es uno de esos títulos que crea su propia realidad, dando lugar a un universo que obliga a los jugadores a expandir sus horizontes. A medio camino entre el típico juego de escapada y un viaje de puro estilo *lynchiano*, Studio Marteen dejó boquiabiertos a todos los aficionados del género al salirse de los convencionalismos y desarrollar un *escape the room* carente de puerta. Con una explícita puesta en abismo y una inquietante melodía de piano, el jugador bucea en una atmósfera onírica en la que prácticamente todo es posible. La propia estructura de la habitación invita a buscar alternativas a unos puzzles ya de por sí poco convencionales, construyendo una obra imprevisible e ilógica. Eso sí, como todos los juegos Flash, es una pieza corta pero intensa, igual que los grandes placeres de la vida.

humana y, con ello, la perseverancia de nuestros miedos, gustos y pasiones. Es así como el escapismo digital siempre ha estado entre nosotros.

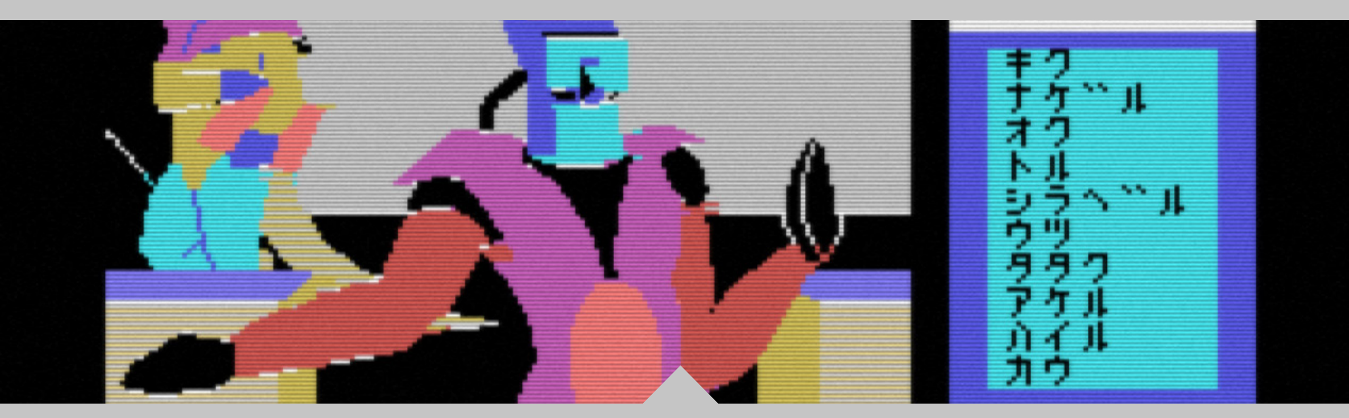
Los primeros videojuegos más complejos basaban su artillería pesada en incómodos comandos de texto con los que el jugador tenía que familiarizarse. Aquí nos encontramos con 'Behind Closed Rooms', un título de Zenobi Software para ZX Spectrum publicado en 1988, uno de los primeros productos digitales en los que aparece la idiosincrasia del subgénero del *escape the room*. A pesar de ser una aventura de texto, por primera vez se muestra a un personaje atrapado en una habitación de la que tiene que escapar usando los objetos que tiene a su alrededor. Sin embargo, el verdadero germen de los videojuegos de escapada tal y como hoy los conocemos lo encontramos cinco años antes, con 'Planet Mephius', obra de Eiji Yokoyama para MSX y publicado exclusivamente en Japón. Con la aparición en escena del ordenador personal, el cursor adoptó el rol de mediador entre un usuario deseoso de nuevos retos y una máquina cada vez más intuitiva, fabricada en base a la percepción humana. 'Planet Mephius' es uno de los referentes más antiguos de las aventuras de *point and click*, que durante los siguientes quince años se convirtieron en la piedra filosofal de todo juego de puzle.

La historia del *escape the room* como subgénero es correlativa a la de toda aventura gráfica. De hecho, por mucho que acostumbremos a catalogarlo dentro de una clase inferior, toda aventura, sin importar el formato, no es más que un reto de escapada, literal o metafórica,



La obra de culto

Uno de los precursores más tempranos del género del *escape the room* lo encontramos con 'The Mystery of Time and Space'. Desarrollado en 2001 por Jan Albartus, el juego se compone de veinte niveles que nos invitan a descubrir por qué estamos encerrados entre cuatro paredes. Lo que convierte a este título Flash en una obra de culto son sus puzzles, que conforman toda una oda a la lógica, así como su dificultad progresiva y una historia que va extendiendo sus hilos a lo largo de todo el título. Es de apreciar cómo el conjunto de la obra se encuentra alejado de la engorrosa búsqueda del píxel que caracteriza a los primeros títulos del género, y cuenta con una duración más que envidiable por otros títulos de navegador.

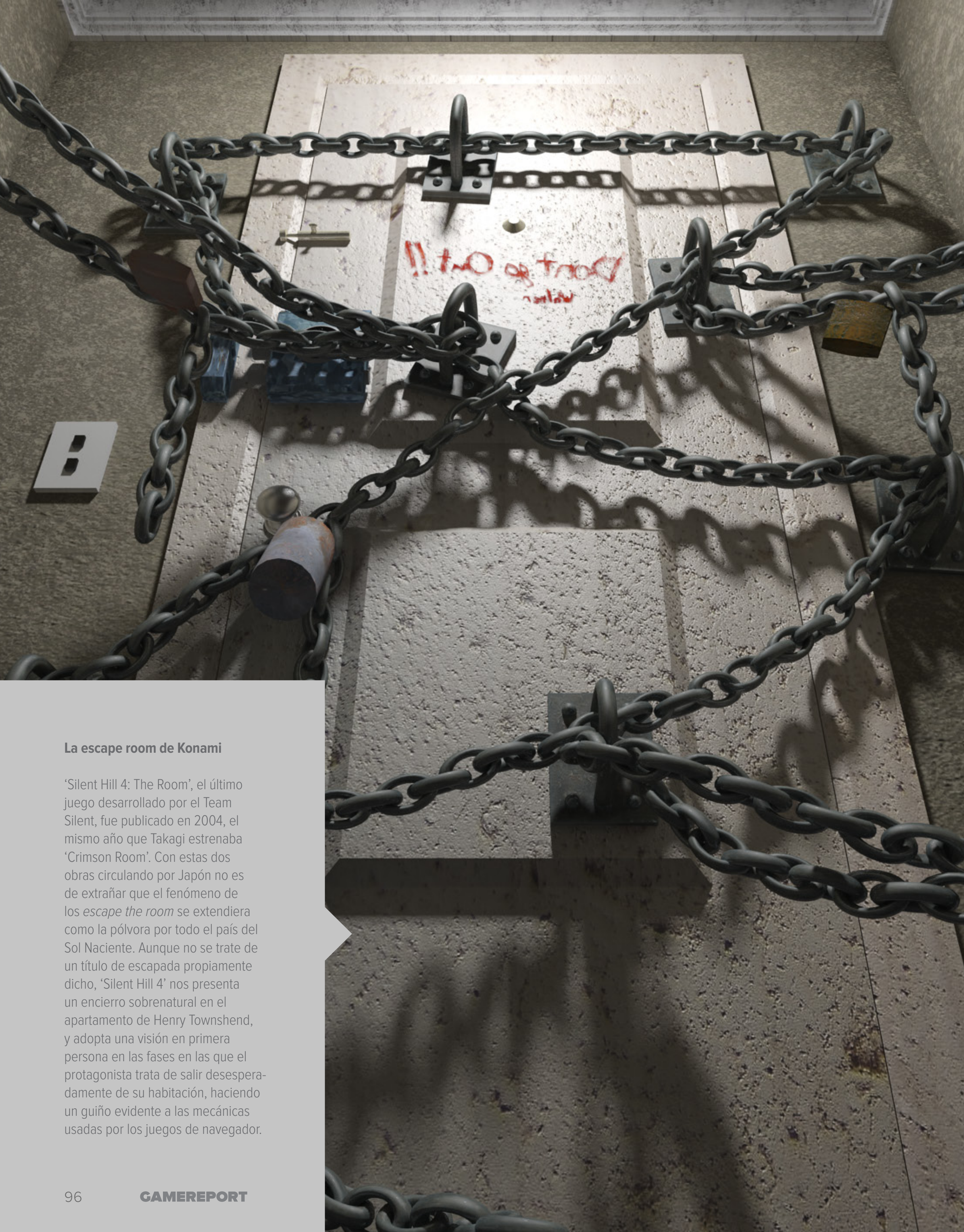


en mayor o menor medida. Con el estreno de 'Deja Vu' para Apple II en 1985 por ICOM Simulations, los comandos de texto fueron totalmente desterrados de la escena y sustituidos por un entorno *point and click*, convirtiendo al jugador en un cómplice aún más directo de los sucesos acaecidos en pantalla. A la fiesta se sumaron incipientes estudios como LucasArt y Sierra On-Line publicando productos en esta línea, entre los que están 'Maniac Mansion' y 'Manhunter: New York' respectivamente. Pocos años más tarde, las aventuras gráficas se aprovecharon de las posibilidades del CD-ROM, incorporando elementos 3D prerrenderizados y *live action* a los títulos, o simplemente optando por una perspectiva más atractiva en primera persona, como en el caso de 'Myst'. El género alcanzó las cotas de popularidad más altas durante la mayor parte de la década de los 90 hasta que, con la evolución tecnológica del medio, se vio relegado a un segundo plano. Fue entonces cuando desarrolladores independientes, con afán de hacer resurgir el gusto por la aventura gráfica, comenzaron a crear pequeñas piezas para Adobe Flash. Es el *boom* del escapismo.

Crimson and browser

Todavía bajo los efectos de beber alcohol de madrugada, nuestro personaje abre los ojos en una habitación color carmesí. Sin saber cómo ha llegado ahí, descubre que una puerta azul le impide salir. Tiene que escapar. 2004 fue un año inolvidable para el japonés Toshimitsu Takagi. Quién le iba a decir que su ópera prima, 'Crimson Room', se convertiría en todo un fenómeno dentro de los juegos para Adobe Flash: tanto es así que se acuña el término *takagismo* para definir al propio género de los *escape the room*. Los vastos campos de videojuegos de navegador se llenan de obras clónicas de duración irrisoria, sobre todo en Japón, con vistas en primera persona y menús rudimentarios en los que apenas se permite combinar objetos a duras penas. Una pequeña entradilla en la que se nos presenta el argumento es una pieza clave del engranaje del videojuego, así como los entornos minimalistas y la ausencia de otros personajes conforman la espina dorsal del conjunto. Pero, ¿qué tiene de especial 'Crimson Room' como para crear tal desbarajuste en el mundillo de los juegos de navegador? Es muy difícil contestar a esta pregunta, pero quizá la clave se encuentre en lo atractivo de desvelar secretos. El revuelo fue de tal envergadura que en 2008 se desarrolló un port del título de Takagi para PSP, bajo el nombre de 'Crimson Room Reverse'. En él, además de la obra original, encontramos siete puzles más con temática y jugabilidad similar, también desarrollados por el propio Takagi. Nunca un título creado para Flash dio para tanto.

La demencia por crear habitaciones repletas de puzles imposibles aún persiste hoy en día, con páginas web dedicadas exclusivamente a ofertar este tipo de aplicaciones. Los *escape the room* son algo así ▸



La escape room de Konami

'Silent Hill 4: The Room', el último juego desarrollado por el Team Silent, fue publicado en 2004, el mismo año que Takagi estrenaba 'Crimson Room'. Con estas dos obras circulando por Japón no es de extrañar que el fenómeno de los *escape the room* se extendiera como la pólvora por todo el país del Sol Naciente. Aunque no se trate de un título de escapada propiamente dicho, 'Silent Hill 4' nos presenta un encierro sobrenatural en el apartamento de Henry Townshend, y adopta una visión en primera persona en las fases en las que el protagonista trata de salir desesperadamente de su habitación, haciendo un guiño evidente a las mecánicas usadas por los juegos de navegador.

como un *first person puzzler* que nos sumerge en la soledad del navegador, ofreciéndonos un reto para la mente, un disparo entre ceja y ceja. Breves pero intensos, como la propia filosofía de nuestra era, continúan proporcionándonos la inyección de adrenalina que buscábamos en aquellos *shows* envueltos en una oscura neblina onírica en los que un hombre se jugaba la vida. Frente al ordenador, y físicamente encerrados entre las cuatro paredes de nuestro cuarto, es la mente la que ahora intenta escapar. Hasta el día en la que la prisión se hizo portátil.

Una vez más la historia de la evolución tecnológica coincide con la de los videojuegos. La aparición de los dispositivos móviles en el mercado trajo consigo la proliferación del *takagismo*, debido en buena parte a las posibilidades táctiles que ofrecen *smartphones* y *tablets* para juegos antes basados en *point and click*. El paradigma lo encontramos con 'The Room', título para Android e iOS desarrollado por Fireproof Games en 2014. Ahora son nuestros dedos los que accionan palancas, abren puertas o giran ruedas, encerrando en una jaula a aquel ratón que en su día aniquiló a base de pequeños mordiscos a los comandos de texto. Sin embargo, no sólo los dispositivos móviles han propiciado la evolución del género *escape the room*, sino también el deseo por convertir en social todo lo que tenga que ver con el ocio electrónico. La naturaleza de esta transmutación hizo que lo que un día convertimos en digital volviera a sus orígenes analógicos. El videojuego atraviesa la pantalla y se convierte en realidad.

Más allá del videojuego de puzles

Poco después de que Takagi estrenara 'Crimson Room', y aún con los juegos de navegador llegándonos hasta el cuello, el japonés Takao Kato se preguntaba cómo podría amplificar la experiencia conseguida por este tipo de productos. El resultado fue la creación de una verdadera habitación del pánico. Miles de jugadores se lanzaron a encerrarse entre cuatro paredes, relegando al avatar en primera persona a un segundo plano, para resolver puzzles de manera colaborativa antes de que se acabara un tiempo preestablecido. De forma casual, Kato convirtió en realidad el sueño húmedo de cualquier red social.

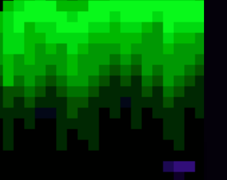
El fenómeno pronto se extendió por los cinco continentes, y no es raro encontrar en las grandes ciudades a más de una empresa que se dedique a organizar servicios de este tipo. El hecho de hacer de un género puramente solitario como el *escape the room* todo un acto social no ha pasado inadvertido, y cada vez son más los escépticos que se atreven a ponerse frente a truculentos acertijos. Este tipo de actividades ya se ofertan junto a otras socialmente aceptadas como el *paintball* o el *karting*, aparecen en guías de turismo, y sus altas calificaciones en portales de *feedback* de viajes constituye un ejemplo de cómo los videojuegos sirven cada vez más de fuentes de inspiración para servicios y otros productos culturales.

Ávidos de puzles, volvemos, aunque de diferente manera, a la atmósfera macabra creada en los primeros espectáculos de escapismo. Hemos aprendido a leer entre líneas, y las sorpresas que brindan los entresijos del misterio no son tan abrumadoras. Quizá es por eso por lo que ya no nos conformamos con ser el atónito espectador. Ahora queremos ser la versión moderna de Houdini, coquetear con una falsa muerte durante unos minutos y ser nosotros los que usemos la llave que abre la puerta de nuestra salvación. A través del papel, la pantalla, el *gamepad* o incluso en carne y hueso, bebemos la ambrosía del escapismo, estrujándonos el cerebro para diseccionar el rompecabezas que aprisiona nuestro cuerpo. Si Houdini levantara la cabeza estaría orgulloso de nosotros, pues hemos descubierto que la mente es la llave que abre todas las cerraduras.

The Lost Vikings / Silicon & Synapse / 1992 / Super Nintendo (entre otras plataformas)

Eran tres vikingos

Cuando perdemos un compañero, ya no hay vuelta atrás. El nivel se convierte en un laberinto sin salida, una trampa mortal que no podemos superar sin el escudo del gordo Olaf, la rapidez del esmirriado Erik o la espada del aguerrido Baleog. El causante puede ser un escupitajo ácido proveniente de un alienígena cualquiera, un caracol gigante con mala baba o un foso anegado de pinchos. El resultado: volver a empezar. Incluso cuando decidimos apagar la consola, seguimos pensando en ese puzle disfrazado de plataformas, poblado de naves espaciales, factorías y pirámides, mientras discurrimos sobre cómo utilizar a los tres vikingos abducidos.





JONATHAN BLOW

MIENTRAS EL TIEMPO TENGA ALGO QUE DECIR

Verano de 2008. Jonathan Blow ladea la cabeza como si escuchara el continuo fluir de gente detrás de las cristaleras de una cafetería cualquiera de San Francisco. La pantalla del portátil le devuelve su reflejo. Sólo es un hombre de treinta y siete años que se ha obcecado en una idea, puliéndola durante tres largos años; un hombre que ha conseguido cambiar una industria para siempre.

por Fernando Porta


Fotografía:
Jake Stangel

EL AUTOR

Remontémonos veintisiete años atrás: 1971. La industria de los videojuegos empezaba a dar sus primeros pasos: Ralph H. Baer estaba desarrollando la primera consola que entraría en los hogares estadounidenses dentro de Magnavox, Nintendo fabricaba sus primeros juguetes electrónicos, y Jonathan Blow nacía en el seno de una familia establecida en el sur de California.

El hogar del nuevo integrante de la familia Blow no era un lugar especialmente complicado que pudiera provocar traumas infantiles. Su padre optaba por una continuada indiferencia: llegaba de trabajar y se encerraba en su despacho. Su madre, una exmonja reconvertida a ama de casa, decidió que era buena idea crear otro padre para ellos, algo más espiritual pero bastante más presente cada domingo gracias a la Santa Madre Iglesia. La reacción no se hizo esperar por parte de Jonathan: se encerró en sí mismo y empezó a buscar las respuestas que su entorno le negaba.

Todo ello hubiera sido un buen caldo de cultivo para hablar de una historia de superación personal, de genio autodidacta confinado en un garaje programando hasta altas horas de la noche, pero no fue el caso. «Cuando pienso lo que era en mi infancia o incluso algo después de la universidad, bueno... sólo era intentos y propósitos, sólo historias. Nada de ese tiempo se ha quedado conmigo, salvo las explicaciones de por qué estoy sentando en una mesa y qué son ciertas cosas. (...) Creo que es necesario un pequeño empujón a la hora de desarrollarte personalmente. Si te lo tomas muy en serio, es posible que se convierta en un límite». Con los años, se lamentaría de no haber nacido antes y formar parte de la cuadrilla de un John Carmack o de un David Crane cualquiera.

Aun así, nacer en una generación posterior a la camada de oro del videojuego no fue óbice para que el pequeño Blow empezara desde bien temprano a desarrollar una extraña atracción por los ordenadores. El día que atravesó el umbral del aula donde se encontraban los Commodore VIC-20 de su escuela de San Diego, una puerta se cerró detrás de él: había encontrado su pasión, y ésta se quedaría con él toda la vida. Cada día se sentaba delante del TRS-80 que sus padres habían adquirido para jugar y programar, pero en ningún momento dio muestras de su genio en esta etapa tan temprana: sólo imitaba lo que estaba al alcance de unos pocos. El único legado reconocido por él mismo siempre ha sido un juego inspirado en Indiana Jones con gráficos ASCII basado en texto, y un clon de 'Pac-Man'. Los primeros pasos ya estaban dados pero, a la vez, estos avances conformaban un carácter con el que sería difícil lidiar en el futuro.

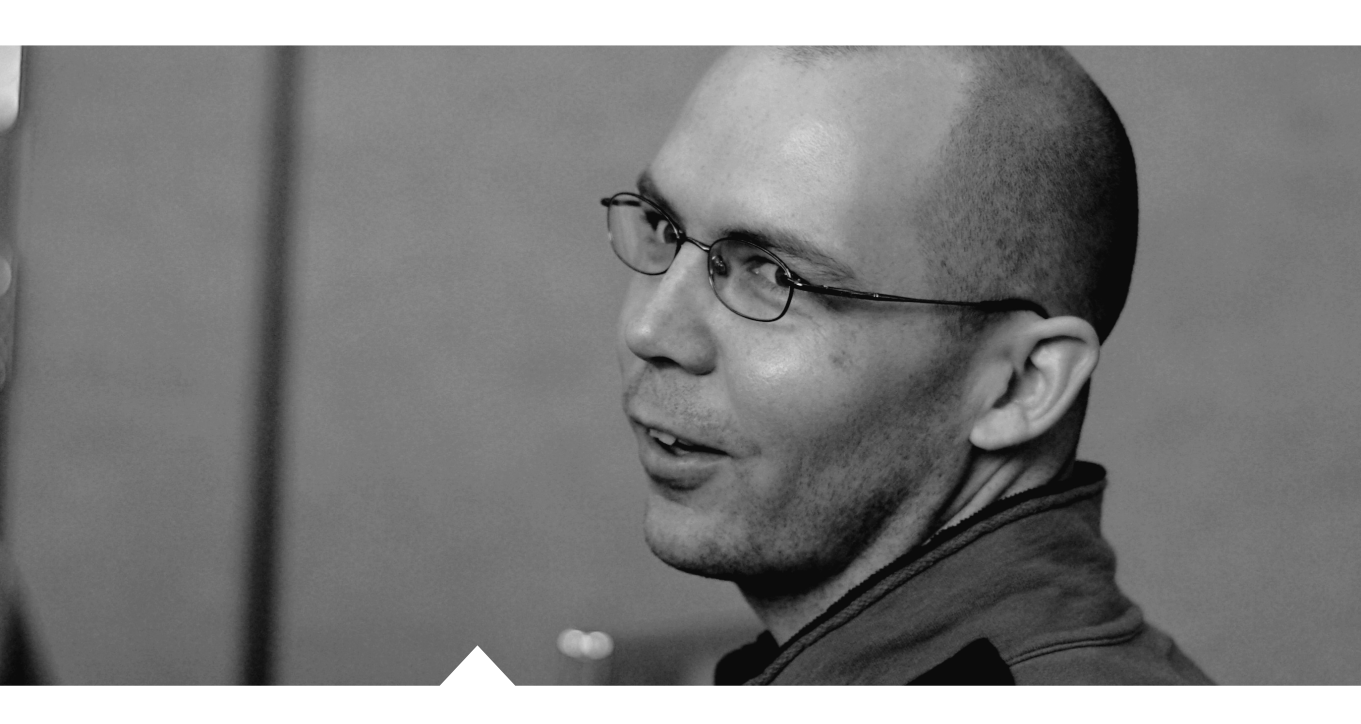
No era extraño ver a Blow solo por los pasillos del instituto. La compañía de otros seres humanos era algo que le incomodaba, y no dudaba en mentirles sobre lo que iba a hacer. «Si quieres ser más listo que los demás, no tienen que saberlo» decía en The Atlantic. Pensar de esa manera no era la mejor forma de hacer amigos, y así pasó por el colegio y el instituto hasta la prestigiosa universidad de Berkeley, un lugar del que salió cinco años después con un graduado en informática y filología inglesa bajo el brazo.

«No quiero esconderme de las cosas y no quiero creer en lo que me conviene sólo porque se siente



Negocios condenados

'Wulfram', y con él Bolt-Action Software, fueron un fracaso en toda regla. 1995 no era el mejor año para iniciarse en una industria que empezaba a escalar puestos en tamaño y volumen de negocio mientras el 3D irrumpía en todos los dispositivos. Jonathan Blow y su compañero de aventuras, Bernt Habermeier, se estampaban contra la pared de la impotencia técnica y económica para acabar quebrando con 100000 $ de deuda a sus espaldas en 1999.



bien. Para evitarlo, tienes que tener la voluntad de salir afuera, al frío, no situarte en tu zona de confort y no tomar tu felicidad personal (...) como el fin último de tu existencia». Jonathan honró esa filosofía de vida durante los años posteriores a la universidad: empezó a saltar de trabajo en trabajo como ingeniero de *software*, e incluso llegó a tener un contrato con Silicon Graphics para llevar 'Doom' y 'Doom 2' a un decodificador de televisión por satélite. Pero Blow sentía que no iba hacia ningún sitio. ¿Toda la vida como soporte en la trastienda del *software*, ganando un buen sueldo y haciendo una vida normal? Salió al frío otra vez.

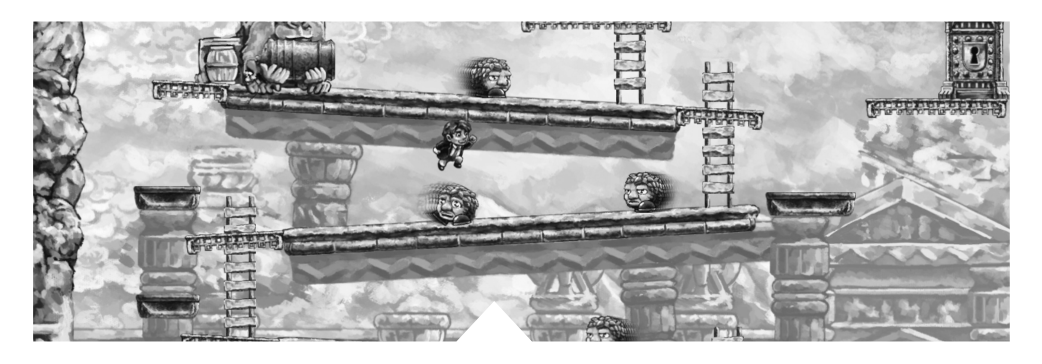
A los veinticuatro años y con un *pequeño* capital de 24000 $ bajo el brazo, creó su propia compañía de videojuegos, Bolt-Action Software, un negocio destinado al fracaso —como así fue después de cuatro años— con el que intentó sacar adelante un juego de acción multijugador en 3D, 'Wulfram'. Sobrevivió a duras penas haciendo trabajos sobre bases de datos para sacarse un dinerillo extra que pudiera impulsar el proyecto que tenían entre manos, pero la burbuja de las *dotcom* explotó y el estudio se tuvo que rendir a la triste realidad.

A la entrada del nuevo siglo, Blow ya era la viva imagen del diseñador frustrado. Consultor externo de desarrolladoras como Ion Storm —se volvían a cruzar los caminos con John Romero—, escritor en Game Developer Magazine y participante en la GDC, Jonathan Blow seguía desarrollando pequeños proyectos más experimentales —influenciado por los talleres de juego en los que participaba— que acababan abandonados. Él mismo confesaba años después que la mayoría de esos proyectos se convirtieron en una carga: era mejor dejarlo al instante, porque ya sabía que no iba a conseguir el impacto que quería.

Ahora dejemos en este punto de la historia a un Jonathan Blow deprimido, observando el infinito a través de la ventana de su apartamento. Viajemos en el tiempo con el pequeño Tim. Año 1990: 'Catrap' introduce la posibilidad de rebobinar el tiempo, convirtiéndose en el primer juego de la historia que lo permite. Año 2003: desarrollado por Ubisoft, 'Prince of Persia: Las arenas del tiempo' sale a la calle, convirtiéndose en un éxito instantáneo por dos razones, una actualización competente de una franquicia muy que- ▸

Rendirse a la evidencia

'Wulfram' pasó después a las manos de IBM como prueba de concepto para el chip Cell que montaría en PlayStation 3, y el propio Blow se lo presentó a Sony y EA en 2005, pero ninguna de las dos le vio futuro comercial. Frustrado, Jonathan Blow abandonó el proyecto. Un fracaso que no duda en recordar con cierto resquemor.



rida y su innovadora utilización del tiempo como arma y habilidad controlable por el jugador. Año 2005: Edmund McMillen y Alex Austin ganan el premio a mejor juego independiente del Independent Games Festival con 'Gish', mientras que 'Alien Hominid' de The Behemoth y 'n' de Metanet Software se llevan premios menores. Pausa. Avancemos hasta finales del año 2004: la mente de Blow está madurando una idea.

LA OBRA

«Tim ha emprendido una búsqueda para rescatar a la Princesa. Fue secuestrada por un monstruo horrible y malvado. Sucedió porque Tim había cometido un error».

Blow, al igual que Tim, había cometido un error: la Princesa se había vuelto un objeto inalcanzable. Él no tenía un mostacho, ni iba vestido de fontanero. Él no había conseguido saltar o aplastar los barriles que un mono le había lanzado desde lo alto. Él nunca había encontrado a su Princesa. Toda su vida era un error en aquel momento. «¿Y si pudiera rebobinarla?», se preguntaba. «¿Aprender de los errores y poder guiarme correctamente gracias a la experiencia vivida? Podría esconder mis fallos en el tiempo».

No podía. Pero era hora de enmendar el rumbo que estaba tomando su vida. En ese momento, se preguntó qué pasaría si eliminaba las limitaciones de 'Prince of Persia' para permitir que el tiempo se pudiera adelantar o atrasar a voluntad. 'Braid' nació en ese mismo momento; el último proyecto de Blow, el que debía terminar a toda costa después de haber dejado un rastro interminable de ideas que no iban a ningún sitio durante todos estos años. Con él, toda la experiencia adquirida como programador con el objetivo de poder dedicarse al diseño de la experiencia, un flujo de comunicación entre creador y jugador que se recreara en los detalles, en lo que quería contar. 'Braid' no quería ser un juego divertido de jugar —aunque lo terminó siendo— pero sí influyente y ambicioso, cambiando así el devenir de una industria que podía seguir siendo un sinsentido adolescente, un *gueto* cultural en palabras de Chris Hecker, compañero de trabajo de Blow en la Game Developer Magazine y colaborador de Will Wright en 'Spore'.

A finales de 2005, 'Braid' estaba acabado. En sólo ocho meses, Jonathan Blow había diseñado toda su obra sin estar supeditado a darle un envoltorio que impresionara a aquéllos que se pusieran a los mandos. Las ideas dominaban el ritmo de desarrollo: si una no convencía, era desechada casi de inmediato. Ya no estaba buscando el asentimiento complaciente de la masa; intentaba alcanzar la matrícula de honor a su manera, alejado de presiones inútiles y discusiones infructuosas. Con estos precedentes, no es extraño que alabe conti-

nuamente las virtudes del prototipado como un método de exploración de las mecánicas jugables que deben sustentar la experiencia del usuario. Por el camino se quedarían ideas como un plataformas por turnos, el uso del 3D en los entornos, o visiones que mostraran el futuro.

Lo que permaneció después de este largo proceso fue, en palabras de sus amigos, un engendro tosco y desmañado pero con una base jugable muy interesante. El perfil tan técnico de Blow ponía por delante la funcionalidad frente a la estética, pero encontrar la aprobación de sus compañeros le permitió constatar que no estaba en un barco que hiciera aguas. Su idea era buena y, por fin, con una base realmente firme, podía hacer lo que siempre había querido: crear.

Con la ayuda de otros, Blow fue puliendo su criatura. Fueron casi tres años de ensayo y error como diría Edmund McMillen, diseñador de algunos personajes, poco después de la salida de 'Braid'. «Jon es un tipo complejo. Parece que tiene una visión clara de lo que quiere pero no puede explicarla, con lo cual el proceso era (...) parecido a leerle la mente y rezar. Fue un desafío pero también fue muy divertido de hacer, aunque todos los bocetos parezcan el mismo tipo dibujado miles de veces con pequeñas ediciones (...), como aquella página en la que dibujaba al malo con un tamaño de nariz diferente al menos veinte veces».

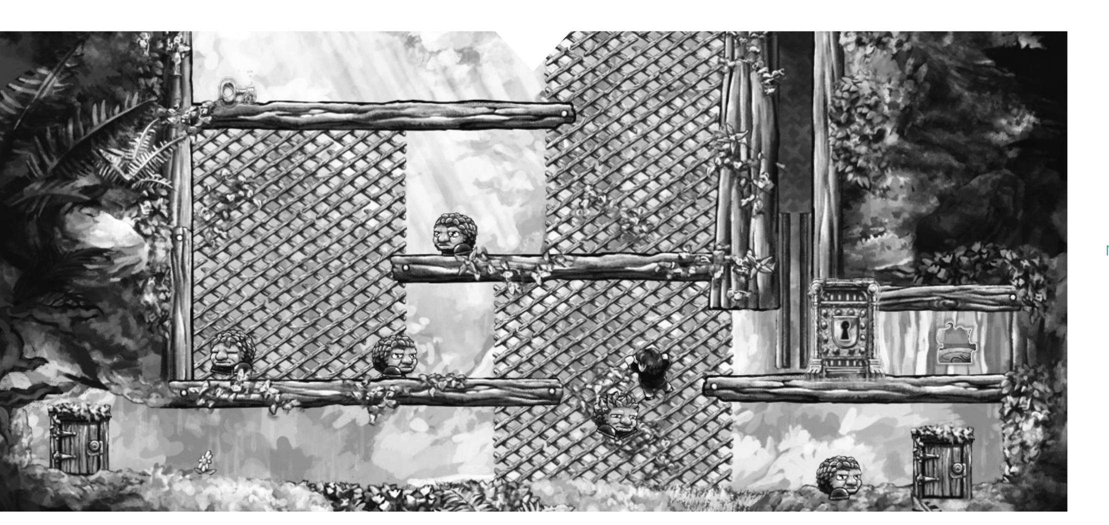
David Hellman fue el artista que mantuvo el pulso a Blow durante la mayor parte del desarrollo, terminando de perfilar todo aquello que tenía en la cabeza. Influenciado por los mundos alternativos de Italo Calvino y Alan Lightman, comprendió que tenía que desconectar el juego del mundo real, «imprimir esperanza y excitación por lo que hay delante», dispuesto a ser descubierto. La reiteración de motivos e ideas se volvió clave en un desarrollo que debía sugerir en vez de contar, como usualmente se venía haciendo en el videojuego de aquel tiempo. El proceso —que podéis ver en el blog de Hellman— fue largo y costoso para ambos, con miles de bocetos y rediseños que se debían adaptar a las características técnicas del motor gráfico creado *ad hoc*.

Pero eso era el cascarón: la cría ya estaba en su sitio. Blow extrajo todo el *savoir-faire* de 'Super Mario Bros.': el salto y el movimiento de izquierda a derecha como esquema básico, buscando —rogando— la complicidad del jugador. Los primeros pasos de Tim (el trajeado protagonista de 'Braid') ▸



Desquiciando a Braid

Sin entrar en absurdos destripes, cuando recogemos todas las piezas del puzle, llegamos al primer mundo del juego donde se nos da el fragmento que falta para completar la historia. Se habla de remordimientos, de alienación y esperanza para volver a casa otra vez, llenos de energía para alcanzar un futuro mejor. Es el momento de salir del juego y dejar que Tim vuelva a tomar el control de su vida, pero también podemos optar por la obsesión, intentar buscar el conocimiento que se nos niega en una primera lectura.



por el mundo no exigen más que presionar la cruceta direccional, avanzando por encima de una ciudad incendiada por el crepúsculo. Sin esfuerzo, volvemos a casa, apretando casi inconscientemente el botón de saltar para comprobar que todo está ahí; todo es orgánico y natural. Atravesamos el umbral de nuestro hogar para encontrarnos con un cuadro y una puerta: al otro lado, un mundo onírico y una historia. «Tim cometió un error».

Seguimos avanzando por las puertas: *goombas* con rasgos humanos y plantas carnívoras. Mientras recoges piezas de puzle diseminadas por el primer escenario, piensas que esto te recuerda demasiado a otros plataformas. De repente, caes a un foso plagado de pinchos. Mueres. Tim se retuerce mientras cae hacia fuera de los límites de la pantalla. Se rompe la familiaridad: se para el tiempo. Un botón reluce en la pantalla y lo aprietas: las acciones que acabas de realizar hace escasos segundos se rebobinan, corrigiendo nuestros errores y permitiéndonos aprender de la experiencia. A partir de ese momento, se abre un universo de posibilidades: el salto ya no debe estar calculado al milímetro porque podemos corregirlo sobre la marcha, podemos mover el tiempo hacia delante, acelerarlo, ralentizarlo, etc. Frente al juego japonés arquetípico donde se lleva al jugador de la mano, 'Braid' decide tratar al usuario como una persona inteligente. Frente a la aversión irracional al riesgo, Jonathan Blow abraza la posibilidad de que el jugador nunca se sienta cómodo con su obra, abandonándola por el camino.

Ya no sólo la introducción de una nueva mecánica es la que habla de cómo contravenir ciertos pilares presuntamente inamovibles: la forma en la que interactuamos con el juego cuenta algo. Los textos y símbolos —crípticos en todo momento— que acompañan la presentación de cada uno de los seis mundos nos dan pistas de lo que nos espera, pero no comprendemos la totalidad de su signifi-

Ocho estrellas y un destino

El objetivo de esta segunda vuelta son ocho estrellas que nos aguardan en las entrañas de 'Braid' con requisitos claramente absurdos. Después de unas cuantas horas de más, llegamos al final, desquiciado, extraño, sacado de contexto. Hemos conseguido alcanzar el conocimiento, pero con el precio que lleva consigo la obsesión: el haber sacrificado horas por una interpretación que no nos lleva a nada. «Los jugadores no lo entendieron» decía Blow, «y se ofuscaron en algo que realmente no existe dentro de ese universo».



cado. Una vez pasamos a controlar a Tim, podemos sentir el peso de una relación, la seguridad de la juventud o el exceso de ego. Ya no estamos jugando por diversión: ahora la experiencia es la que nos impulsa hacia delante, no sin antes ponernos a prueba.

El hoyo es el punto de partida de casi todos los mundos de 'Braid': una sola cuadrícula en la que podemos seguir hacia delante sin mayor complicación. Saltamos el hueco entre dos plataformas y atravesamos la puerta: todo 'Braid' se podría pasar saltando y esquivando, haciendo caso omiso de las piezas de puzle que pueblan los escenarios y que nos permiten desbloquear el mundo final. Es sólo un repositorio de toda la experiencia que hemos acumulado todos estos años al jugar: si hay un hueco, sáltalo. Ni te dignes a buscar algo en el fondo porque no hay nada de utilidad, sólo la muerte.

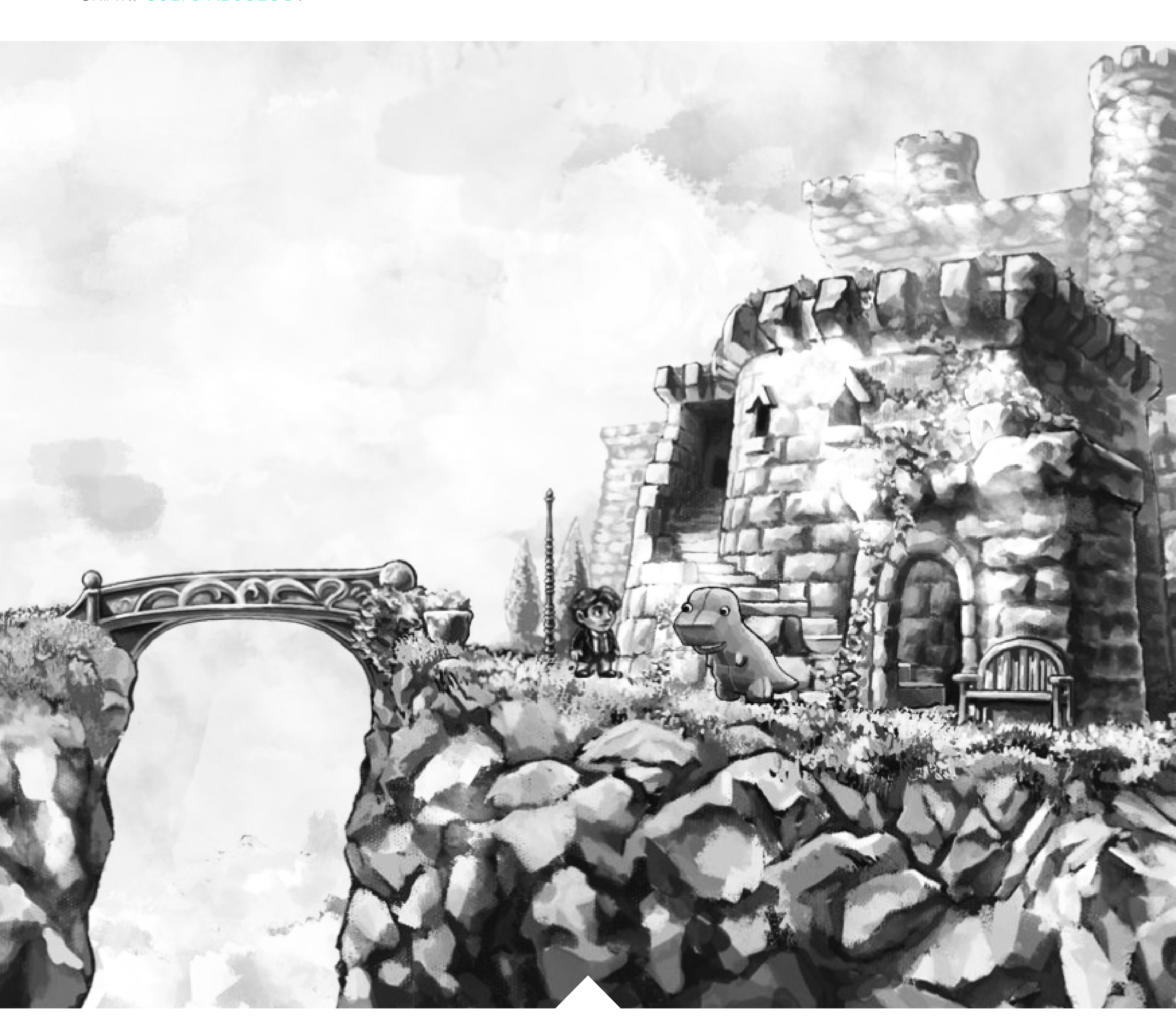
Hacer eso en 'Braid' se siente como una trampa, un subterfugio para los que siguen pensando en el videojuego como comida basura, de fácil digestión y gusto basto. Blow quiere que nos obsesionemos con él: un hoyo al principio se convierte en una oportunidad para experimentar

«MUCHAS IDEAS SE QUEDARON EN LA MESA DE DISEÑO: UNA MASCOTA GIGANTE O NUEVAS MECÁNICAS JUGABLES QUE AL FINAL NO APORTARÍAN NADA AL JUEGO»

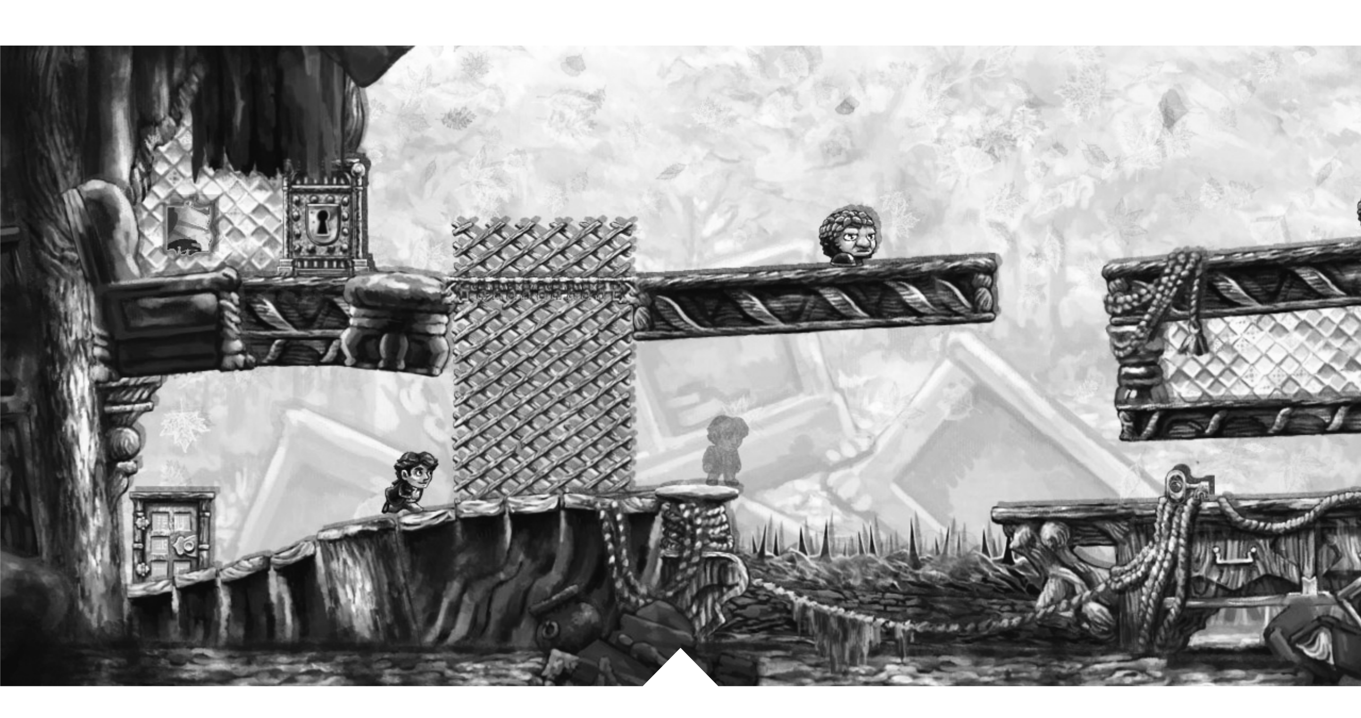
mientras el sistema de juego explota todas las posibilidades posteriormente. Reflejo de la propia personalidad de su creador, en el juego todo está milimétricamente calculado para que sólo haya una solución posible al gran puzle que compone. Otra vez obsesión.

Para Blow, la obsesión es un tema recurrente en su obra, oculto entre los pliegues de la ruptura amorosa que en apariencia cuenta: sus sesiones maratonianas delante del TRS-80, la estricta educación de su madre, el rechazo a su hermana lesbiana por parte de una familia atada a unos valores, la obstinación que le persiguió durante diez años por sacar 'Wulfram'... Hoyos destinados a dejarle atrapado durante mucho tiempo. Tim aprendía y rebobinaba. En cambio, Blow por fuerza tenía que avanzar hacia delante, y a medida que lo hacía conseguía conocimiento, pero no sin pagar el peaje: una deuda terrible a sus espaldas, una familia en la que se sentía un extraño, y una vida gris como consultor tecnológico era el coste de obtenerlo. En última instancia, el conocimiento es destructivo. El continuo vaivén de la vida significa crecimiento personal, pero también acaba siendo una forma bastante particular de autodestrucción.

Una destrucción que llegaría poco después de lanzar 'Braid' en 2008. Jonathan Blow se había convertido en el abanderado de una nueva forma de entender los videojuegos, alejado de marines hormonados y héroes mudos ▸



«ES CURIOSO QUE EL APARTADO SONORO ESTUVIERA TAN DESCUIDADO CON RESPECTO AL RESTO DEL JUEGO: MÚSICA LICENCIADA Y UNOS EFECTOS DE SONIDO QUE ROMPEN DE CIERTA MANERA EL MUNDO DE 'BRAID'»



de pelo puntiagudo. 10/10, 40 sobre 40, el mejor juego de todos los tiempos, la mejor nota media en Metacritic, el nuevo 'Super Mario Bros.'.

En ese momento, Blow sólo pensó en una cosa: **no habían entendido absolutamente nada**. Todo lo que había tratado con mimo durante tantos años se había convertido en un mero bufón para diversión de las masas. Entrar en internet era verse decepcionado con unas interpretaciones completamente fuera del contexto que había preparado minuciosamente. Volvía a estar solo contra el mundo, como en el instituto donde quería ser más listo que los demás; como con su familia cuando se recluyó en sí mismo. ¡Que irónico que hubiera retrocedido en el tiempo hasta ese momento!

Toda esta experiencia se convertiría después en los cimientos del nuevo castillo que ya había comenzado a construir. Desde 2008, Jonathan Blow está embarcado en la creación de 'The Witness', su particular homenaje a 'Myst', mientras llena el tiempo libre que le queda desarrollando un nuevo lenguaje de programación especialmente diseñado para videojuegos, y un nuevo proyecto —'Game 3'— del que todavía no se sabe nada y que se plantea terminar dentro de veinte años.

Jonathan Blow quizás no es el tipo perfecto ni el prototipo de triunfador. 'Braid' tampoco es el juego *diez de diez* que muchos nos han querido vender a lo largo de estos años. Pero es innegable su labor de pionero: intentar cambiar un medio como el videojuego, tan apoltronado en su posición de *gueto* cultural, no está al alcance de todos. Quizás fue una obsesión para él, una misión en la vida que condenó su existencia durante treinta y siete años. Quizás fue un ramalazo de genialidad, un destello de luz que nunca volveremos a contemplar. Sólo el tiempo lo dirá. Él ya no puede rebobinar el tiempo como el pequeño Tim: salió del juego hace rato porque sabía que aprender no significa deshacer, que los errores deben ser los cimientos para construir un mañana mejor. Ahora mismo él no podría entenderlo, pero las piedras irían encajando entre ellas.

«Para construir un Castillo del tamaño adecuado, necesitará muchas piedras. Pero lo que tiene, ahora, parece un comienzo aceptable».



Killing Floor 2

por Víctor Paredes



Ha pasado ya una década desde que el título 'Killing Floor' apareciera por primera vez en nuestras pantallas. Para los que desconocen el pasado de la franquicia, la obra fue originalmente concebida como un mod para 'Unreal Tournament 2004', realizado por Shatterline Productions, y posteriormente adquirido por Tripwire Interactive para su mejora y distribución comercial (contando con el apoyo de los creadores originales) en 2009, dejando atrás el ser una modificación ligada a otro software y demostrando así su valor propio. Sin duda alguna podría considerarse uno de los mejores de su género, FPS survival horror, y durante largo tiempo ha sido obvio el porqué, destacando entre los muchos que toman sorbos en su campo y aguantando muchos años con una afluencia notable de jugadores y continuas actualizaciones que los mantenían contentos. Pero, como es normal, la cosa no debía quedarse ahí, y la franquicia debía morir con un bien merecido estatus de joya, dejando el listón bien alto, o bien dar un salto a la nueva generación; y así lo hicieron, lanzando a finales de abril de este año la segunda entrega bajo el ya común modo de acceso anticipado.

Hay muchos aspectos que me han agradado, al tiempo que otros me han disgustado, cuando he trasteado 'Killing Floor 2', muchos de ellos bastante obvios para cualquier persona que haya dedicado suficientes horas a la primera entrega. La obra ha sufrido un remodelado tan característico que es imposible no notar la diferencia a la hora de intentar sobrevivir a las oleadas de especímenes, por lo que, aunque tengamos experiencia, esta nueva toma de contacto aportará otras nuevas para aquéllos que ya creen que no pueden ser sorprendidos. Por una parte, los nuevos enemigos y el jefe ▶





final, distinto al que ya se conocía (y mil veces más atractivo), resultan un valor añadido; es cierto que este nuevo aporte no trae consigo muchas novedades, pero se agradece, y brinda mayores posibilidades y estrategias a tener en cuenta para sobrevivir. El diseño de los niveles consigue hacer sombra a lo ya conocido hasta ahora, factor que sin duda alguna resulta impresionante y muy destacable: no podía parar de flipar examinando los detalles tan bien trabajados que se encontraban por doquier, haciendo notar a los antiguos mucho más planos e insípidos en comparación; el cambio, pese a que los de la primera entrega eran bastante buenos, ha sido para bien. La fluidez también ha sido optimizada, y con ella ha llegado un mayor realismo a la hora de ponerse en el papel del superviviente dispuesto a darlo todo por no estirar la pata; gracias a esto, uno siente una mayor inmersión, hasta el punto de que, cuando se deja de mirar la pantalla, uno parece haber sido traído de vuelta al mundo real, del



cual no se tiene constancia durante la partida so pena de no ser sorprendido y devorado. Se puede decir que Tripwire Interactive ha sido considerablemente cuidadosa con esos pequeños detalles, buscando satisfacer a aquél que busque algo más que unos tiros, aumentando todavía más la inquietud y el miedo, e incrementando la vitalidad a los personajes sometidos por una pandemia de especímenes, subiendo así el listón de la dificultad.

Aunque me ha gustado bastante volver a disfrutar del apocalíptico mundo de 'Killing Floor' y su nuevo contenido, debo destacar que no ha sido algo tan novedoso. Antes mencioné aquello de las nuevas experiencias, pero éstas se acaban enseguida, y tras algunas horas no logro quitarme de la cabeza la idea de estar jugando a lo mismo de siempre con un lavado de cara. Para esos jugadores que son primerizos en la saga (o los que valoran unos buenos gráficos por encima de otros factores), sí es una buena opción, pero alguien más experimentado en el tema no encontrará nada más allá de lo bonito que ha quedado todo para esta nueva generación. Aún es pronto para dar un veredicto final a la obra, ya que todavía sigue en acceso anticipado y no podría catalogarse como un producto terminado, y por lo tanto en el futuro todo podría mejorarse hasta el punto de dar la vuelta a la tortilla, pero sin considerarlo un fracaso —que en absoluto lo es— no logro comprender qué innovación aporta adquirir esta nueva entrega y por qué debería dejar de lado la antigua. Busco algo más que unas mejoras técnicas y estéticas para dar valor a algo que no brilla más allá de un amor por una saga que me ha resultado adictiva durante varios años. Espero que, con el paso del tiempo, deje de usar la gloria de un juego que ha triunfado durante largo tiempo para resplandecer con la suya propia. Ahora lo que toca es esperar hasta ver el resultado definitivo, y sólo entonces determinaremos si es un digno sucesor.

Piezas de terror

por Rafael L. Rego (Tiex)

Cuando me paro a pensar en el motivo por el que los *survival horror* han pasado a un segundo plano en los últimos años, para desgracia mía y la de muchos —siempre pensando en los triple A, ya que los *indies* aún nos dan alguna alegría de vez en cuando— y después de haber sido uno de los géneros más prolíficos y que más éxito han tenido en pasadas generaciones, creo que en parte la "culpa" es de la pérdida de su esencia más *puzlesca*, y permitidme esta palabra. Parece que el género ha dado el salto a los disparos, y con ello a la acción, para convertirse en el género que tanto le gusta a Capcom ahora definir como *action horror*. Por deducción, el ejemplo más claro lo tenemos en su saga 'Resident Evil', más enfocada a este último género y con la pérdida de los puzles de antaño, todos ellos extraídos de forma quirúrgica casi en su totalidad —aunque alguna migaja queda— para dar más protagonismo a la acción y ¿al horror?

Si recordamos los primeros 'Resident Evil', por no cambiar aún de saga y por ser quizás una en la que más ha dolido esta pérdida, sólo hace falta ver y escuchar los llantos cada vez que sale un nuevo juego. En sus comienzos existía una mezcla de juego de supervivencia y puzles diseminados por el escenario que nos hacía avanzar en la trama; ésta era la nota predominante en los primeros juegos, con momentos de acción diseminados en los mapeados, pero que en ningún momento eran el plato fuerte del título. Los puzles consistían en encontrar llaves, activar mecanismos, mover cajas para alcanzar documentos, y conseguir piezas faltantes en algún engranaje, entre muchas otras cosas: una sucesión de enigmas que extendían la duración del juego, que nos hacían pensar en algo más que en sobrevivir y que, a su vez, servían a modo de relajación, aunque no siempre. Todo ello, claro, sin marcadores que te indicaran por dónde tenías que continuar y dónde estaba la llave que necesitabas, que tanto abundan hoy en día, o anotaciones que te mostraran el siguiente camino que tenías que tomar, a no ser que leyeras cada uno de los documentos que ibas encontrando, los cuales daban algunas pistas del cómo y el qué había que hacer. Lo mismo se puede aplicar al primer 'Alone in the Dark', en el que el combate estaba ▸



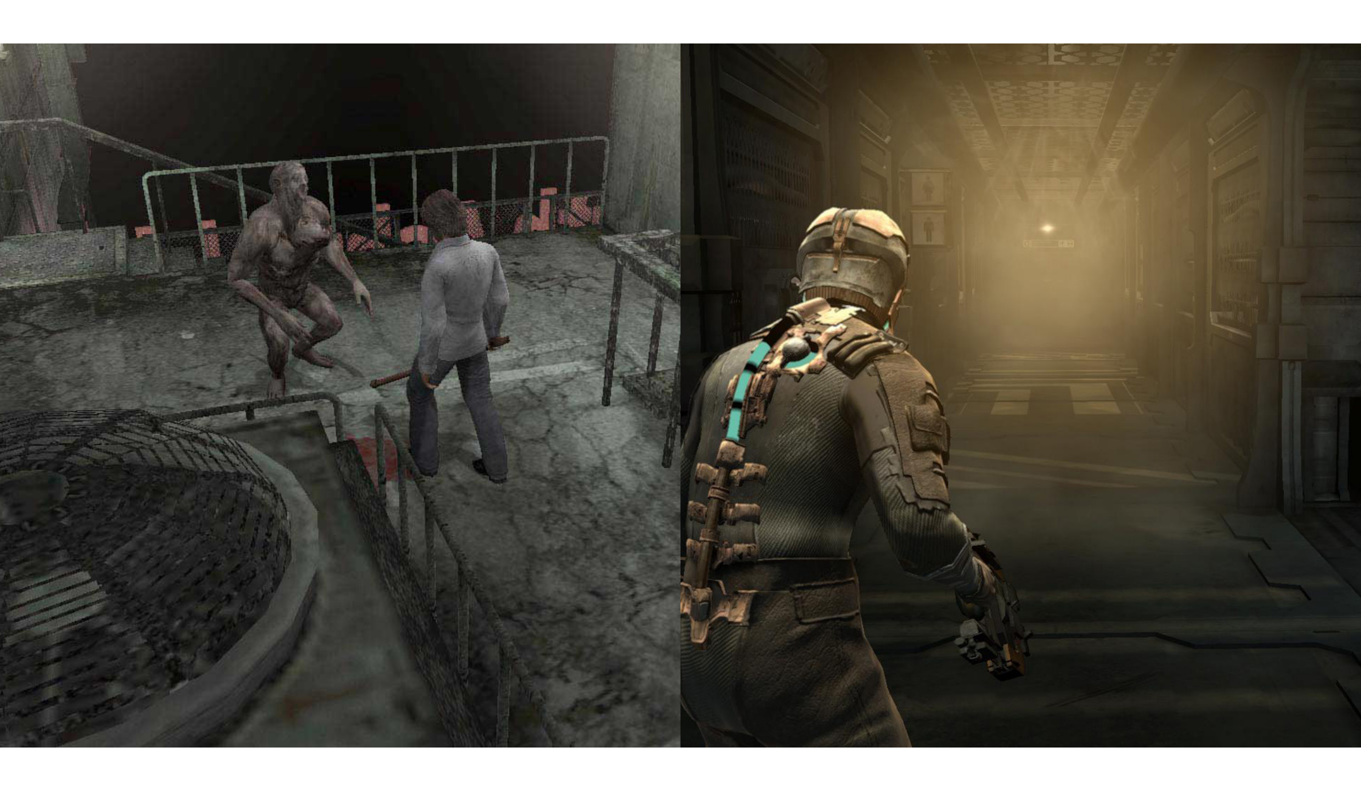


tan medido –y era tan difícil y torpe– que prácticamente era un puzle más del juego; aun así, el título que pudo iniciar este género, no el que lo popularizó, también tenía su ración de puzles durante el transcurso de la partida, muchos de ellos difíciles y en ocasiones hasta ilógicos.

Esto mismo se puede ver en los primeros 'Silent Hill' de Konami: juegos que eran puzles en sí mismos, en los que la trama estaba dispersa para que el jugador juntara todas las piezas y descubriera el porqué de todo. Además, durante el transcurso de la partida había que resolver una serie de puzles, algunos bastante difíciles, que en ocasiones servían para descansar un poco de la tensión constante a la que sometía el juego, ya que en estas estancias no podías ser atacado por uno de los monstruos y podías dedicar todo el tiempo que precisaras; aunque muchos seguíamos angustiados por miedo a que en cualquier momento surgiera cualquier cosa de entre las sombras y nos lleváramos el susto del siglo. ¿Cuántos de vosotros resolvisteis el puzle del piano sin consultar la solución?

Estos puzles dentro de los *survival horror* eran prácticamente una mecánica implícita en el género, aunque para muchos quizás sean algo del pasado. Cuando jugabas a un nuevo *survival horror* sabías que en algún momento ibas a encontrar un puzle para el que tendrías las pistas justas y necesarias de cara a resolverlo, en ocasiones diseminadas por el escenario y otras veces en la misma habitación o habitaciones contiguas; o incluso en documentos que ibas recolectando durante el juego, que podían pasar desapercibidos aunque fueran de mucha ayuda, y que te daban pistas de cómo resolver estos acertijos.

Hoy en día, los puzles dentro del género *survival horror* se han perdido casi en su totalidad, al menos en las grandes sagas o los grandes nombres dentro de la industria. Ya con 'Resident Evil 4' veíamos cómo éstos quedaban más en un segundo plano, siendo casi anecdóticos –aunque todavía presentes– y con la jugabilidad del título centrándose más en la supervivencia enfocada a la acción, en esa España tan retrógrada que Capcom ideó para el



juego y por la que siempre me he preguntado qué pueblo visitaron para idear tal atmósfera; Tordesillas resuena en mi cerebro como posibilidad desde hace unos días.

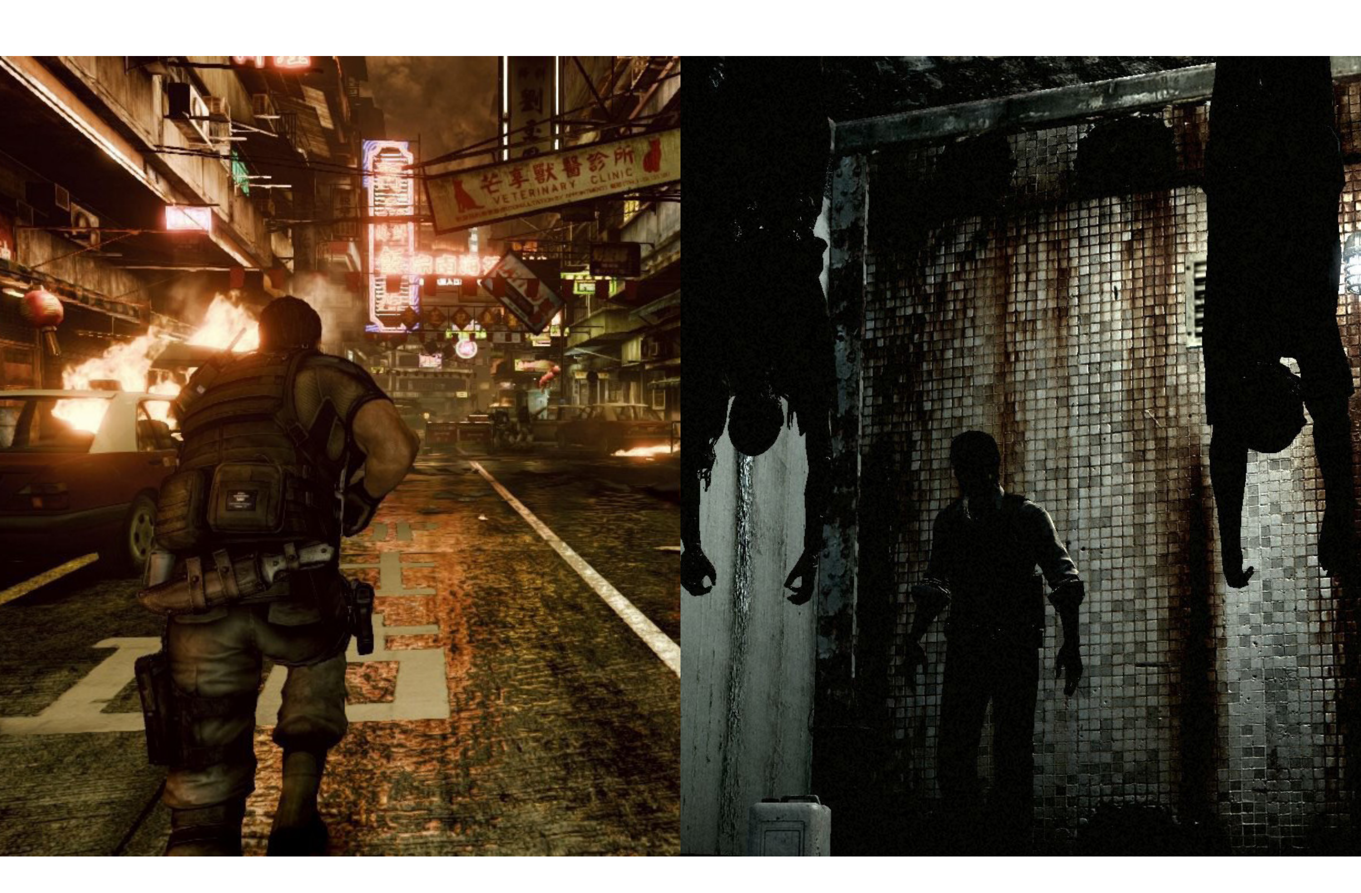
En el caso de 'Silent Hill', el cambio más evidente fue en su tercera entrega, la cual dio un salto más hacia la acción, cuando ésta empezaba a coger fuerza en el sector del videojuego. Extraño, sin duda, cuando el combate, mal diseñado a propósito para generar tensión, nunca había sido el fuerte de la saga. Lo mismo ocurrió con su cuarta entrega, que en un principio iba a ser algo diferente y terminó siendo 'Silent Hill 4: The Room', quizás por el miedo de Konami de iniciar una nueva franquicia. En los siguientes juegos los puzles pasaron a un segundo plano, pero por suerte fueron rescatados para su última entrega hasta la fecha, 'Downpour', en forma de misiones secundarias. Dichas misiones, muy trabajadas y perfectamente integradas en el juego para que parecieran parte del conjunto, guardaban la esencia de la saga *puzlesca* de Konami, por lo que un servidor las recibió con mucho agrado; casi parece que estaban puestas ahí para contentar a los *fans* de antaño, por seguro los que más las valoramos en su momento, y siendo la gran mayoría opcionales, aunque podíamos dar con ellas en muchas ocasiones sin notarlo.

Este cambio a la acción, obviando los puzles y mecánicas de supervivencia en algunos casos, ha hecho que muchos *fans* de estas sagas, o del género en sí mismo, renieguen completamente y pidan una vuelta a los orígenes. Pero quizás la vuelta a los orígenes no sea por lo que apuesta un público mayoritario que demanda la acción en los juegos, y en el que la industria tiene que fijarse si quiere que su próximo desarrollo sea un éxito o, al menos, rentable. En esta tesitura podríamos situar a otra saga que dio el salto a la acción quizás demasiado pronto, 'Dead Space'. Lo que comenzó siendo un juego que aparentaba volver a traer el género *survival horror* que todos conocíamos, y parecía que exigíamos, terminó por convertirse en un juego más centrado en la acción con sus sucesivas entregas; culpa de ello tuvieron la poca aceptación

del público y las bajas ventas de su primera entrega. Parece que los que demandamos los puzles en el género no somos gran mayoría, aunque en ocasiones parezca que es así.

Capcom intentó volver a sus orígenes con 'Resident Evil 6', pero se quedó en el intento, ya que predominaban mucho más la acción y horror, tan de moda en la saga hoy en día. Con la primera entrega de 'Revelations' también han intentado volver a los orígenes, introduciendo más puzles dentro de la trama que recuerden a los primeros juegos, aunque por desgracia da la sensación de que tienen miedo a no contentar a los jugadores de gatillo fácil, y todo se queda también en un quiero y no puedo, aunque destacable. El propio Shinji Mikami prometió una vuelta a los orígenes con 'The Evil Within' y, a pesar de que es un juego muy notable, se queda más en un símil de 'Resident Evil 4' que en una vuelta a los orígenes del género plagado de puzles.

¿Volveremos a ver puzles dentro del género *survival horror*? En las grandes sagas sería necesario un cambio de mentalidad del colectivo jugón, pero en el género *indie* esa esencia sigue presente en muchos títulos; pero, amigos, hay que buscar esos títulos *indies*, pues no disponen de campañas multimillonarias de *marketing* que los ponga en boca de todos. Por poner un ejemplo de esto último tenemos a 'Song of Horror', juego de Protocol Games que recuerda por momentos a 'Alone in the Dark' o 'Silent Hill', y en el que las "piezas de terror" de las que hablo aquí estarán muy presentes. Aunque aún queda esperanza en la industria grande, la que mueve millones: a la hora de escribir esto hemos sabido que Capcom quiere contentar a los *fans* de antaño, y por ello está pidiendo sugerencias para su próximo 'Resident Evil 7'. Pidamos entonces esas "piezas de terror" que tanto añoramos ahora que estamos a tiempo, y quizás esta vez sí nos hagan caso.







EL PUZLE DEL AMOR

Catherine

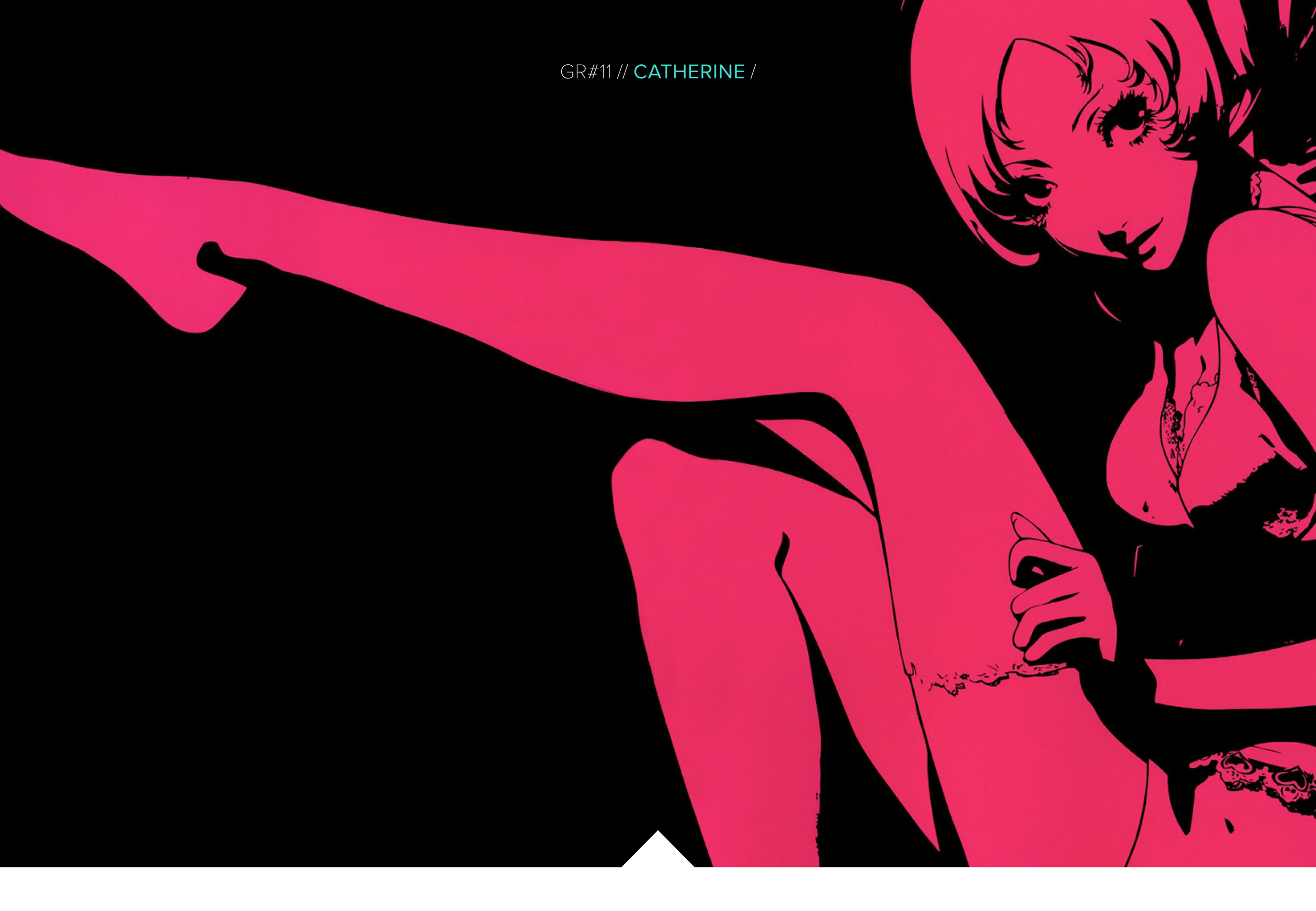
por Sergio Guerreiro

Llega un momento, tarde o temprano, en el que tienes que decidir si das el paso y aceptas responsabilidades y ser un ciudadano común, o si por el contrario prefieres un estilo de vida distinto, centrado en hacer lo que te dé la gana en cada momento. Tienes que dar el paso hacia la madurez, convertirte en adulto y, aunque ambos modos de vida son atractivos (la seguridad de uno, la libertad de otro), no parece una decisión fácil bajo ningún concepto. Por suerte, con los años, y sin darte cuenta de manera consciente, tomas esa decisión, y tu vida toma el rumbo que, en el fondo, quieres seguir.

Vincent, el protagonista de 'Catherine', es un hombre de treinta y dos años, con un trabajo estable de informático, que vive la vida sin preocuparse de nada con su pandilla de amigos y su novia de toda la vida, Katherine. Sin embargo, toda esta vida pacífica parece desmoronarse cuando su pareja decide proponerle matrimonio y, en esa misma noche, Vincent le acaba poniendo los cuernos al enamorarse de Catherine, la mujer que ejemplifica todos sus deseos. Por si fuera poco, también debe sobrevivir a ciertas pesadillas, en las que, si muere, lo hará también en la vida real. Es en estas últimas en las que se encuentra el grueso del juego: sesiones de escalada que son un puzle gigante en el que debemos mover diversos bloques para abrirnos paso, previa decisión moral a la entrada de cada nivel. Sin embargo, la curva de dificultad del juego es más bien un acantilado escarpado, en el que caeremos al vacío una y otra vez debido a lo complicado de los mismos: en el modo fácil es asequible para cualquier jugador, en el normal habrá que estrujarse las neuronas en muchas ocasiones, y en el difícil se exige paciencia como en pocos otros casos. Eso sí, su diseño está afinado al extremo pese a su dificultad, demostrando con creces que Atlus siempre cuida las mecánicas de juego con un amor y mimo encomiable.

EN EL FONDO 'CATHERINE' ES UN DIAMANTE EN BRUTO, CON ÉNFASIS EN *BRUTO*

Pero es muy triste observar cómo este sistema de juego de puzles poco o nada tiene que ver con la historia y el resto de elementos del juego, a pesar de la interrelación entre los escenarios y la vida del protagonista. Como mucho, una persona podría decir que se trata de una metáfora de lo complicado que le resulta a Vincent enfrentarse a ese puzle que es crecer. Sin embargo, ésta es una afirmación cogida por los pelos que no se sostiene por sí misma en relación al resto del juego, haciendo que cada uno vaya por su lado o, si somos muy pedantes, se produzca un caso de disonancia ludonarrativa de libro, pues las pesadillas —y por ende los puzles— parecen introducidos para darle chicha a algo que por sí solo ya sería suficiente. No obstante, el resto de sus elementos tienen más sustancia: cinemáticas del día a día, en el que la vida cotidiana de Vincent pasa por delante de nuestros ojos sin poder hacer nada —demostrando así el carácter pasivo y *huevón* del protagonista—, y veladas nocturnas con los colegas en el bar tomando cañas y mandando mensajes de texto. Es en estas últimas donde el juego verdaderamente brilla por sí mismo, mientras nos emborrachamos y aprendemos sobre cada uno de los licores que podemos beber, caminamos por el bar hablando con el resto de parroquianos y nos informamos de sus relaciones con las mujeres tanto de carácter romántico como de otro tipo, de cómo se enfrentan a las ▶



cicatrices emocionales que estas experiencias les han dejado, y de cómo han seguido adelante poco a poco, a su ritmo. Etapas que no hacen sino influir en Vincent y, en cierta manera, en el jugador; manifestando así los cambios que le producen estas experiencias tanto en las decisiones binarias de sus pesadillas como en los mensajes de texto que podemos enviar a cada una de las chicas, y que lo cimentan dentro de uno de dos espectros: el amor al orden o el amor al caos, que sacaremos con nuestras decisiones, sin darnos mucha cuenta. No en vano el final es la suma de nuestras decisiones morales con un medidor kármico, situándonos en algún lado de cada uno de esos dos espectros, y es también uno de los momentos que, por no salirse demasiado de los trabajos del estudio, es un poco flojo. Quizá podría salvarlo el epílogo que tenemos en función de nuestra brújula moral, pero tampoco lo consigue del todo, ya que uno de los finales no aprovecha todas las posibilidades que da ese estilo de vida romántica no tradicional, quedándose en una mera anécdota, ni lo explora de una manera que sea realista o satisfactoria.

En el fondo 'Catherine' es un diamante en bruto, con énfasis en *bruto*. Su mayor lastre es que sigue siendo un "videojuego" debido a lo que suponen las pesadillas para el devenir de la historia, y pierde la oportunidad de explorar más a fondo temas tabús (o que directamente se pasan de largo) en los videojuegos como son las relaciones en pareja, que se abordan de manera general con la posesión de un harén por parte del jugador. Aun con el mejor bar de la historia del medio, una banda sonora suprema, un guión decente y la mejor mecánica de escribir SMS jamás creada, no se queda sino en un tropiezo dado al caminar en la dirección correcta. Pero es un tropiezo que interesa dar, ver y apreciar, como una relación amorosa.

LUCHA DE MENTES Y CRISTALES ROTOS

Super Puzzle Fighter II Turbo

por Alejandro Patiño



«El kung-fu no es un juego, es un arte muy sofisticado que mal ejecutado por un debutante puede ser mortal. El kung-fu no es sólo proeza física, destreza en la lucha, velocidad y agilidad: a todas estas cualidades hay que añadir las facultades mentales ejercidas al máximo, para que el espíritu pueda dominar al cuerpo. No hay que limitarse a un conocimiento superficial. El kung-fu exige dedicación total y absoluta. Las palabras del maestro de kung-fu han de ser escuchadas, entendidas y asimiladas. Si no se hace así, el hombre será vencido, el kung-fu no le podrá salvar».

Bruce Lee

Una de las mayores satisfacciones que me aporta mi profunda relación con los videojuegos es el placentero regocijo de ponerme frente a uno y adivinar, al instante, su intención. Porque uno ya es perro viejo en esto, y está acostumbrado a ver muchísimos juegos que realmente no tienen intención alguna, así que es especialmente interesante cuando descubres uno en el que ésta es tan clara.

De primeras, 'Super Puzzle Fighter II Turbo' nos parece un *juntapiezas* de los de toda la vida al más puro estilo de clasicazos como 'Tetris', 'Columns' o 'Bejeweled', pero adornado con los personajes y melodías de dos franquicias de Capcom tan míticas como 'Street Fighter Alpha' y 'Darkstalkers'. Sin embargo, basta una primera partida para darse cuenta de lo que transmite este videojuego de puzles, cuya verdadera intención es la de trasladar la tensión, la emoción y, sobre todo, la estrategia de un combate a un género en principio mucho más relajado como sería el del arcade *juntapiezas*. Y vaya si lo consigue.

Y eso que, realmente, tampoco es que invente demasiado. Casi todo lo toma prestado. Tenemos dos *casilleros alargados* donde van cayendo las piezas de cristal —uno a cada lado de la pantalla— y, en el centro, dos queridísimos personajes se lanzan provocaciones y se parten la cara al ritmo que nosotros les marcamos. ¿Nosotros? ¡Sí! Con nuestros movimientos y la forma en que colocamos y destrozamos las piezas. Podemos apilar tantos cristales como queramos, e incluso cuando hay los suficientes juntos, se fusionan formando bloques aún mayores… hasta que nos cae una gema redonda del color adecuado y la situamos en contacto con toda la masa vidriosa del mismo color. Y entonces… estruendo de cristales rotos y… ¡Hadooouken!

La energía liberada en los cristales rotos da a nuestro personaje la fuerza suficiente, ▸



Modos que lo cambian todo

Además del modo principal que llegó a las versiones occidentales, 'Super Puzzle Fighter II Turbo' cuenta con otros dos modos que modifican todas las mecánicas.
X Mode: Es el modo que llegó a Occidente. Consiste en apilar cristales cuadrados que se destruyen con los redondos.
Y Mode: Al estilo de 'Columns', los cristales del mismo color se destruyen automáticamente cuando hay tres de ellos juntos.
Z Mode: Los cristales se van levantando en líneas desde la parte inferior, y nosotros contamos con un cursor 2x2 para rotarlos hasta apilarlos y hacer que exploten, al estilo de 'Tetris Attack'.

que se descarga en forma de ataque, al tiempo que los manda a la pantalla de nuestro rival, llenándola de estorbos, ya que los bloques de esta manera enviados llevan una cuenta atrás, y no serán utilizables de nuevo hasta que bajemos el número indicado de piezas nuevas. Como en un combate de verdad, el que golpea primero suele hacer más daño; pero, de superar el leve trance que requiere nuestra recuperación, también dispondremos de muchos más bloques en pantalla que nuestro rival, por lo que —si logramos devolvérselos— el contraataque podría ser aún más letal.

Pero no es eso todo, ya que incluso es posible obtener *combos* al estilo de los arcades de lucha *versus*. Reventar muchas piezas podría hacer que una gema redonda cayera encima de una recién formada acumulación de cristales, reventándola a su vez, y pudiendo dar opción a que otra bola de otro color cayera sobre otra nueva formación. De encadenar muchos *combos* de este estilo, el personaje obtiene suficiente energía para lanzar un ataque especial, que llena la pantalla de destellos y colorines y es capaz de volver completamente las tornas en un combate que pareciera, *a priori*, perdido.

El ritmo de juego se vuelve frenético, haciendo de las partidas un verdadero toma y daca que es especialmente absorbente en el modo para dos jugadores. Es en éste cuando el juego se vuelve profundamente exigente, convirtiendo cada partida en un auténtico duelo de mentes en el que sólo aquélla más ágil, rápida y astuta podrá alzarse con la victoria. Pero por si una mecánica tan adictiva, tan fácil de entender pero tan difícil de dominar no fuera suficiente, 'Puzzle Fighter' ofrece incluso más. Los personajes *super deformed* disponibles para elegir —que, por cierto, fueron creados expresamente para este título, aunque posteriormente se reutilizaran— no son simples *skins* con más o menos gracia. Como en sus juegos de lucha, cada uno de ellos cuenta con sus propios ataques, y esto queda representado mediante la forma en que lanzan los cristales al enemigo. Por ejemplo, mientras Ryu sigue un patrón de columnas para cada color, otros personajes mandan sus piezas formando bloques de colores o incluso en diagonal, lo que hace que haya que seguir estrategias diferentes según el rival a batir, y que jugar con personajes diferentes también influya en nuestro estilo de juego.

A tan genial planteamiento y exigentes mecánicas no debemos olvidar sumar el enorme acierto del empaque final que se le da al título, planteándolo en todo momento como si se tratara de un *fighter 2D*, con sus clásicas pantallas de elección de modo, selección de personajes, e incluso la pantalla de "Avatar vs. Avatar" que precede a los combates: una manera muy simpática de presentar un título de puzle que además logra que enseguida captes su intención, que no es otra —como decíamos al principio— que la de forzarnos a tomarnos cada partida como un reto en el que competir contra los amigos o contra una CPU cuya inteligencia artificial logra ponernos las cosas bastante difíciles, especialmente en los modos de dificultad más elevados.

'Super Puzzle Fighter II Turbo' es mucho más que otro puzle *juntapiezas* de los de toda la vida. A pesar de su carácter simpático, su aire desenfadado —propiciado sobre todo por sus graciosos personajes— y de la inmediatez de su propuesta, se trata de uno de los juegos más exigentes y técnicos de su género, lo que sumado a la compañía de personajes tan carismáticos como Ryu o Morrigan logra que esto de juntar piezas nunca fuera tan divertido.

EL RITMO DE JUEGO SE VUELVE FRENÉTICO, HACIENDO DE LAS PARTIDAS UN VERDADERO TOMA Y DACA


NEXT
NEXT
PUZZLE FIGHTER II
DONOVAN
CHUN-LI
SCORE
NORMAL
SCORE
0068980
0006300
NEXT
NEXT
PUZZLE FIGHTER II
FELICIA
MORRIGAN
SCORE
VERSUS
SCORE
0001540
0000110

El arte de...
Closure





La luz lo cambia todo. Decide lo que existe y lo que no, lo que es y lo que nunca ha sido. El pasado que olvidamos es una bombilla que se funde, un trozo de vida perdido, malgastado. Cuando todo se apaga, olvidamos quiénes somos, nuestra forma, nuestro cuerpo. La lucha de 'Closure' es la guerra contra el olvido, la de contar sin palabras, con fondos iluminados y destellos que nos recuerdan que lo vivido es lo que nos define. Aunque no sepamos dónde estamos ni por qué, sabemos quiénes somos, una verdad que resplandece como el sol. •




1
2
3

Más puzle y menos cinemática: hacia una mejor narración en los juegos

por Pablo Saiz de Quevedo

Pese a lo mucho que han avanzado los videojuegos en el terreno narrativo desde aquellos lejanos tiempos en los que se limitaban a proponernos entrar en el Castillo del Mal y rescatar a la princesa de turno, aún pesa sobre ellos el sambenito de contar mal las historias. Es un estigma algo injusto, al comparar la narrativa de una forma de entretenimiento bastante joven con la de medios y artes más establecidos como el cine, la literatura o la televisión, pero hay que reconocer que tiene parte de base en la realidad: los juegos meten mucho la pata en este terreno, y tienen mucho en lo que mejorar.

Y un buen punto de partida para ellos sería no empeñarse tanto en intentar emular al cine y otras artes no interactivas; que sí, que hay juegos como 'Until Dawn' que han sabido jugar esa carta con maestría, pero son la excepción más que la regla, y hasta el más irredento fan de Kojima o David Cage reconoce que las cinemáticas largas cual día sin pan en la llanura manchega hace tiempo que perdieron la gracia, y que los *quick time events* cargan enseguida hasta al jugón mejor dispuesto. Los juegos tienen sobre todo que jugar con sus fortalezas, derivadas de su naturaleza interactiva.

Y la principal de esas fortalezas, al menos en lo que a contarnos historias se refiere, es la posibilidad de plantear su trama en forma de puzle.

Que levante la mano quien haya jugado a 'System Shock 2'. O a 'Deus Ex'. O a 'BioShock'. O a 'Silent Hill'. ¿Alguien ha jugado a 'Amnesia: The Dark Descent'? ¿Y a 'Dishonored'? ¿'Thief: The Dark Project', quizás? Todos estos juegos tienen en común que, aun incluyendo métodos de narración más tradicionales en su arsenal expresivo, toman como base elementos que permiten configurar su historia como un puzle, uno que el jugador puede (y debe) desentrañar por sí mismo.

El primero de dichos elementos es el apunte, ya sea escrito o sonoro. Presentado como un elemento dejado atrás por uno de los habitantes del entorno de juego, ya sea a modo de advertencia, por puro olvido o por otras razones, el apunte tiene la ventaja de ser fácil y barato de elaborar: sólo requerimos de una prosa decente y, en su variante sonora, de un actor de doblaje competente. A tra- ▸


>A nanite-based matter replicator.



vés del apunte, podemos reflejar el estado psicológico de los que habitaban los lugares que visitamos antes de que ocurriera lo que ha motivado nuestra visita, conocer más sobre los hechos previos a nuestra involucración en la trama, descubrir secretos sobre lo que está ocurriéndonos y todo un sinfín de posibilidades. El apunte es útil en especial para aquellos juegos cuya narración tiene tintes terroríficos o pertenece directamente al género del terror, ya sea en su variante de *survival horror* o en una más cercana al *walking simulator* o la aventura gráfica: a la manera de los protagonistas condenados de los relatos de Howard Phillips Lovecraft, los personajes que se nos presentan como autores del apunte dejan un último testimonio del horror que han vivido antes de sucumbir al terror, la locura, o un destino todavía peor si cabe.

El segundo son las conversaciones entre PNJ (personajes no jugadores). Además de añadir una nota de verismo al ambiente, mostrándonos que los enemigos tienen algo más en sus imaginarias vidas aparte de patrullar los escenarios e intentar matarnos, nos permiten conocer el mundo en el que nos movemos desde una perspectiva más *viva*. Después de todo, no es lo mismo leer sobre la extraña experiencia que un guardia tuvo en los oscuros túneles de la mina que escuchar cómo se lo cuenta a un compañero, con la reacción de éste a la historia y la contrarréplica del que la cuenta. El problema es que es más costoso de hacer, tanto por programación de la IA de los PNJ como por requerir al menos la contratación de dos actores, pero las conversaciones dan buenos resultados si el desarrollador sabe escribirlas y situarlas dentro del juego. El clásico de acción y sigilo 'No One Lives Forever' debía buena parte de su excelente comicidad al buen uso de dichas conversaciones, fuertemente *scripteadas* pero bien dispuestas a lo largo de los escenarios que visitábamos con la aguerrida protagonista y rebosantes de humor; el ya mencionado 'Thief', en un plano más dramático, reforzaba su atmósfera con esos intercambios de pareceres entre PNJ, además de ofrecer al jugador ocasionales pistas acerca de lo que tenía que hacer.

El tercer elemento son los diálogos, arma preferida por los juegos de rol occidentales que ha ido

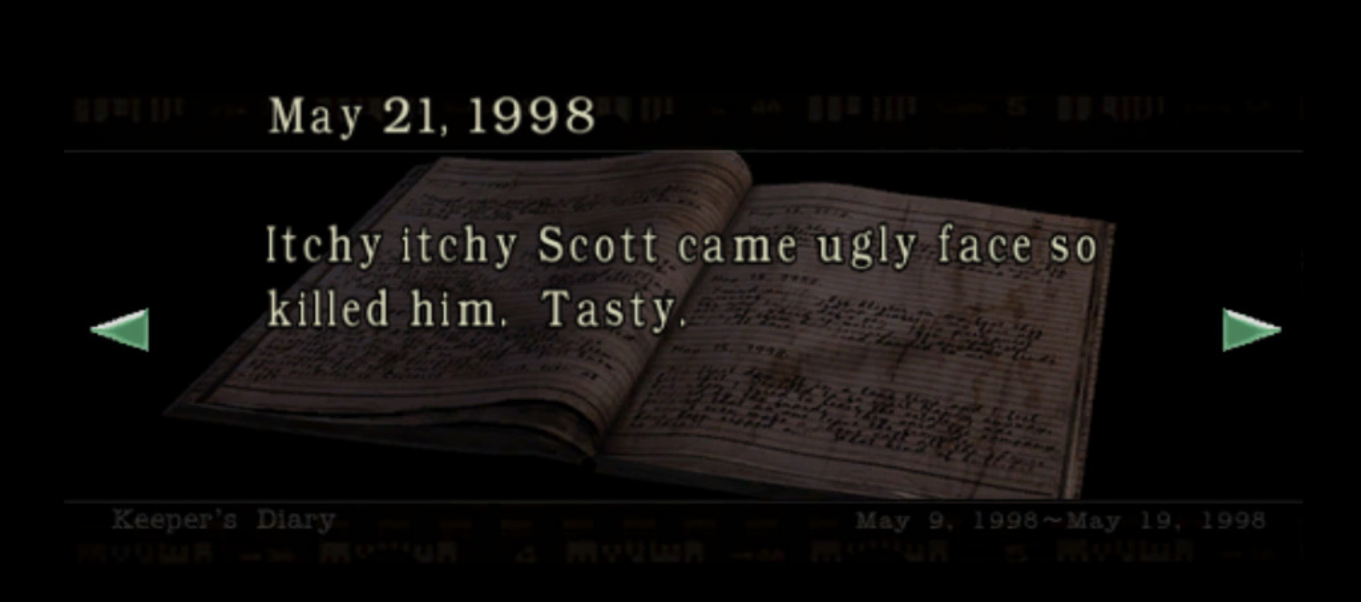


extendiéndose a otros géneros a medida que esos géneros tomaban prestadas sus herramientas para ofrecer algo más que tiros sin ton ni son. Aquí ya nos vamos mucho más allá en términos de complejidad y coste, incluso si el juego no tiene voces, pero es una técnica que sumerge al jugador mucho más en la trama y le permite sentirse actor en la misma y no un mero espectador, además de hacer que se implique más con los PNJ.

¿Y por qué estos elementos permiten configurar una historia como un puzle? La clave está en que encontrarlos sea, en la medida de lo posible, opcional y sujeto a la voluntad del jugador. Que, una vez en juego, podamos vagar por el escenario y encontrarnos esos apuntes, conversaciones y personajes con los que dialogar, pero que también sea posible pasarlos por alto; que podamos encontrárnoslos en el orden que nuestra voluntad o la casualidad dicten; que nos sea posible, en suma, armar la historia de lo que pasa, y las mil pequeñas historias asociadas, por nosotros mismos, sacando nuestras propias conclusiones por incompletas o erróneas que resulten.

En 'System Shock 2', por ejemplo, uno de los arcos argumentales secundarios relatados a través de apuntes sonoros era el de William Bedford Diego, capitán de la nave militar que escoltaba a la Von Braun —donde se desarrolla la mayor parte del juego— e hijo del ejecutivo corrupto que provocó la creación de la villana por excelencia de la saga, SHODAN. Los archivos sonoros nos hablan del peso que lleva encima por los pecados de su padre, de su desprecio por la clase de manejos corporativos que lo caracterizaban, de sus tiranteces con el turbio representante de la corporación que creó tanto a la Von Braun como a SHODAN, y su desigual lucha contra la influencia corruptora que ha transformado a todos los tripulantes en elementos de su mente-colmena. Dependiendo de los apuntes sonoros que encontremos, es posible que salgamos con la conclusión de que Diego acabó por ceder a la influencia alienígena, o bien de que logró resistir hasta el final a costa de su propia vida.

Vayámonos a algo más reciente: 'The Witcher 3: Wild Hunt' no sólo tiene una historia principal cautivadora, sino que nos presenta un mundo abierto lleno de historias grandes y pequeñas, algunas de las cuales ni siquiera toman la forma de misiones que podamos aceptar. Por doquier encontramos PNJ con los que hablar, textos escritos por habitantes del mundo y conversaciones que tienen lugar sin nuestra participación y que nos ofrecen más información sobre lo que pasa en las tierras por las que cabalga Geralt. Es perfectamente posible encontrarse con un bandido amenazando a un lugareño de viva voz, seguirle luego hasta el campamento que comparte con otros rufianes y ▸



ajusticiarle a golpe de espada de acero… o bien pasar del asunto: está en nuestra mano, y nada malo nos pasará, aparte de que nos perderemos una pieza más del gigantesco puzle narrativo del juego.

Porque esa es otra: la grandeza de la narración fragmentada en puzle de los videojuegos, cuando los desarrolladores saben entender sus fortalezas y aprovecharlas, es que es perfectamente disfrutable aunque nos falten piezas. Su esplendor total sólo se nos revela si las reunimos todas, pero si nos cansamos de buscar o se nos pasan algunas también podemos disfrutarlo en su mayoría. A diferencia que los puzles de Educa o de Ravensburger, que no están completos hasta que todas las piezas están en su sitio, las historias de los videojuegos siguen siendo bellas aunque no tengamos más que una parte de sus elementos.

Y donde más se aprecia esa grandeza es en aquellos juegos que usan la narración en puzle con otras técnicas más tradicionales. La poca trama que el primer 'Borderlands' tenía como base gozaba de sus pocos momentos memorables gracias a los dispositivos ECHO, que nos dejaban entre tronchados y horrorizados con historias como la de la doctora Patricia Tannis y su progresivo descenso a las simas de la locura por aislamiento. 'Resident Evil', cuya historia ha pasado a la posteridad como una memorable colección de cinemáticas maravillosas de puro terribles, oculta en su seno momentos de sorprendente eficacia terrorífica, siendo el mayor de ellos el conformado por la legendaria serie de apuntes escritos por un científico infectado: toda una crónica del horror que el virus T inflige en una mente humana, a la que leemos pasar de una expresión culta y elocuente al «ITCHY. TASTY» del zombi por fin deshumanizado. Hasta un juego como 'Until Dawn', que lleva a gala su condición de filme de terror interactivo, se apoya en estos recursos para aportar profundidad extra a su guión.

Así que dejémonos de cinemáticas y de QTE, o al menos moderemos su uso, y pongamos el acento en estas piezas. Formemos con ellas historias que nos ofrezcan deleite al armarlas e intentar comprenderlas. Tomémosla como base para empujar el aspecto narrativo a nuevas cotas de excelencia. Quizá de esta manera sea posible algún día que, al hablar de la trama de un juego que nos guste, podamos decir que es buena sin tener que añadir la odiosa coletilla "para ser de un videojuego".

Tiempo, legado y videojuegos

por Alejandro Patiño

A lo mejor me vas a tildar de osado, pero voy a pedirte un favor. Sí, a ti que ¿hojeas? esta revista electrónica con una mirada entre cautivada —ingenuo de mí— y obsequiosa. Por un momento, voy a pedirte que olvides el último juego que estés jugando y te pares a pensar en aquél que fue el primero. Para cada uno de nosotros será uno diferente, pero es probable que aquello que nos venga a la cabeza de ese primer título nos provoque similares reacciones emocionales. Todos los enamorados de los videojuegos —y si no lo eres, probablemente no estés leyendo (o escribiendo) esta revista— recordamos con cariño ese primer título que ejerció sobre nosotros el *efecto abrelatas* en esto del ocio electrónico. Pero no, éste no es otro de esos artículos que se apoyan en la nostalgia. De momento sólo te he pedido —así, a las bravas— que recuerdes ese título. ¿Lo tienes? Bien. Seguimos.

Ahora debo insistir en que te pares a pensar en el nivel, fase, capítulo o misión en la que estés enfrascado en el juego que estés jugando en este momento. Podría darse el caso de que estuvieras rejugando el primer videojuego que jugaste, en cuyo caso ¡enhorabuena! Pero si no, detente un momento. No sigas leyendo, por favor. De veras. Párate, sólo un minuto, y visualízalo bien. El escenario... la música... ¿Lo tienes? ¡Lo has conseguido! ¡Esto marcha! ¡Adelante!

Ahora, debo hacerte una pregunta. Y va a ser lo último que te pida —lo prometo— en este artículo. ¿A dónde crees que se dirige esto de los videojuegos? No, no respondas aún y, por favor, no *cierres* aún la revista. Este tampoco es uno de esos artículos trascendentales sobre las raíces, evolución, futuro y repercusión del medio. Principalmente porque los aborrezco incluso más que tú. Esto va de otra cosa. Lo que trato de discernir es hacia dónde se dirige esto que hay hoy en día. Lo que ya tenemos. En GameReport tenemos la *mala costumbre* de tratar a todos los videojuegos por igual, tanto a los actuales como a aquéllos a los



que tanto gusta por ahí de llamar *retro*. Ajenos a las etiquetas, abogamos por una visión atemporal del medio. Cada obra debe ser tenida en cuenta y protegerse, que diría mi compañero Pedro J. Martínez. Pero no quiero despistaros. Tenemos los dos juegos en la cabeza aún, ¿eh? Obviar las etiquetas no las hace menos ciertas, y no podemos negar que aquellos primeros juegos llamados hoy *retro* tienen más años a sus espaldas. ¿Podríamos decir que aquella época —¡qué lejano suena en mi caso!— tiene muchas menos papeletas para perdurar en la memoria de las siguientes generaciones? Seguramente sí. Los videojuegos por aquel entonces no eran un fenómeno global dirigido a las masas, no movían tantísimo dinero ni tenían tantas pretensiones, y eso que desde el principio tuvieron los mismos potenciales que aún a día de hoy conservan. Pero eran tiempos diferentes: estaban catalogados como juguetes o, cuando menos, como productos de entretenimiento para jóvenes o adolescentes.

Hemos vivido un enorme cambio, pero no en los propios videojuegos, sino incluso en lo que representan y en la manera que tiene la sociedad —y el individuo— de entenderlos. Seguramente, las sensaciones que evoques al recordar aquel primer título no sean para nada diferentes que las que te sugiera aquél en el que te halles enfrascado ahora mismo. Es posible que haya un montón de adornos nuevos, pero la base sigue siendo idéntica. Ni los juegos de ahora son mejores que los de antes, ni los de antes son mejores que los de ahora y eso que, por mucho que queramos siempre eludir a la nostalgia, ésta es una puta muy traicionera. ¿Qué pasaría si pudiéramos —por una vez— darle esquinazo? Está pasando, y son las nuevas generaciones las que lo están viviendo. Podemos hacer la prueba, y comprobaremos los resultados. En mi caso, ha resultado enormemente gratificante ver cómo mi hijo Héctor —de tres años de edad— valora todos los videojuegos por la diversión que éstos son capaces de otorgarle. Mi forma de entender el medio ha hecho ▸



que —desde que nació— me haya visto con un mando en las manos. Ya sea el de Mega Drive o el de PlayStation 3, tampoco hubo nunca distinciones. Según ha ido creciendo, los videojuegos le han ido gustando más y más, y también él ha encontrado —espoleado, pero nunca direccionado— su camino en este medio. Tan pronto cambia de Wii U a NES, o de PlayStation 3 a Sega Saturn. Podríamos decir que ha gozado de un *efecto abrelatas* muy diferente al mío, al disponer de una enorme colección de videojuegos y consolas disponible desde el minuto uno. Ha sido *educado* en la amplitud y la atemporalidad del videojuego, y es por ello que tiene una mente abierta con respecto a nuevos títulos que se lancen al mercado, o a viejas glorias que a mí me dé por sacar de lo más alto de mis estanterías.

Tratemos pues, de dar respuesta a la pregunta del millón. ¿Hacia dónde se dirige esto? Creo que depende de todos nosotros. Debemos proteger el videojuego desde dentro. Cada obra es un granito de arena que cuenta una historia sobre el mundillo, por lo que todas ellas merecen respeto, ser tenidas en cuenta. Ojalá los temas de licencias y compañías no dificultaran la creación de una plataforma total donde alojar todos y cada uno de esos granitos de arena de la diversión. Lamentablemente, a día de hoy no es posible, así que hagamos nuestra parte y seamos atemporales. Aprovechemos las favorables circunstancias. El videojuego ya no es visto como un juguete para niños o el pasatiempo de adolescentes con mucho tiempo libre y muy poquito en la cabeza. El videojuego es maravilloso. No existe otro medio de expresión capaz de generar tal grado de empatía y despertar tantísimas emociones. Es capaz de ejercer un hipnotizante poder sobre nosotros, dejándonos indefensos ante esa marisma de sensaciones que, atrapada en un televisor cada vez más estrecho, reclama exaltada nuestra atención. Le gusta volver a nuestra mente cuando no le tenemos cerca, e incluso aparece en nuestros sueños, formando parte de nuestras más profundas inquietudes. Lleva tanto tiempo en nuestra vida que ya no nos planteamos abandonarlo. Repito: el videojuego es maravilloso. Es eterno. Eduquemos, pues, en la cultura del videojuego. No os imagináis lo enriquecedor y gratificante que puede llegar a resultar.



www.juegaterapia.org

